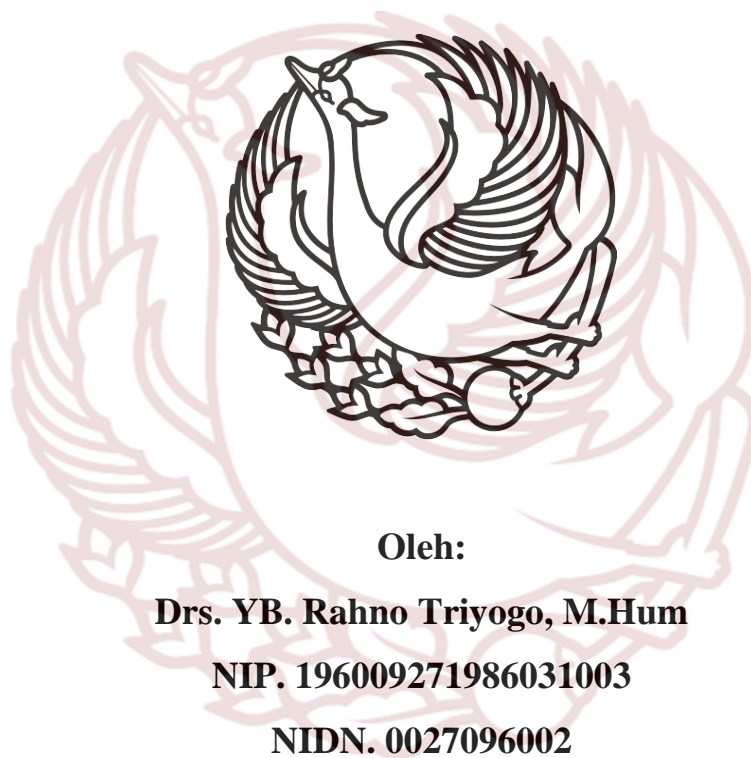


SANGGIT DALAM BANJARAN SENGKUNI

KARYA KI PURBO ASMORO

Laporan Penelitian Pustaka



Oleh:

Drs. YB. Rahno Triyogo, M.Hum

NIP. 196009271986031003

NIDN. 0027096002

Dibiyayai dari DIPA ISI Surakarta

Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan

Program Penelitian Pustaka Tahun Anggaran 2017

Nomor: 7111.C/IT6.1/LT/2017 tanggal 5 Mei 2017

INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA

Oktober 2017

HALAMAN PENGESAHAN

- . Judul Penelitian : *Sanggit Banjaran Sengkuni Karya Ki Purbo Asmoro.*
- a. Nama : Drs. YB. Rahno Triyogo., M.Hum.
- b. NIP : 196009271986031003
- c. Jabatan Fungsional : Lektor
- d. Jabatan Struktural : -
- e. Fakultas/Jurusan : Seni Pertunjukan/Pedalangan
- f. Alamat Institusi : Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta
Jl. Ki Hajar Dewantara No. 19, Ketingan, Jebres,
Surakarta.
- g. Telpon/Faks/E-mail : 081548478385/ rahnotriyogo@gmail.com
- Lama Kegiatan : 6 bulan
- Pembiayaan : Rp. 9.000.000,00 (sembilan juta rupiah)

Surakarta, September 2017

Mengetahui

Peneliti

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan

Soemaryatmi, S.Kar., M.Hum.

Drs. YB. Rahno Triyogo., M.Hum

NIP. 196111111982032003

NIP. 196009271986031003

Menyetujui

Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dan Pengembangan Pendidikan

Dr. RM. Pramutomo, M.Hum.

NIP. 196810121995021001

ABSTRACT

Penelitian berjudul *Sanggit Banjaran Sengkuni Karya Ki Purbo Asmoro* ini merupakan sebuah penelitian yang berusaha mengkaji kreatifitas dalang dalam menciptakan atau menyusun cerita baru yang belum pernah ada sebelumnya. Pusat perhatian penelitian adalah pada kreatifitas (*sanggit*) dalang dalam menyusun sebuah cerita (lakon) sehingga menghasilkan cerita yang baru. Kecuali proses kreatif mencipta atau menyusun cerita, peneliti juga menaruh perhatian yang besar terhadap kreatifitas dalang dalam membangun karakter tokoh yang diceritakan. Kreatifitas membangun tokoh cerita ini dalam tradisi pedalangan disebut *sanggit tokoh*. Kajian terhadap *sanggit tokoh* penting dilakukan karena karakter tokoh pada cerita pewayangan umumnya merupakan karakter yang telah jadi yang diwariskan secara turun temurun. Melalui kajian *sanggit tokoh* ini akan diperoleh gambaran bagaimana sang dalang mengolah karakter tokoh yang sudah jadi itu menjadi lebih hidup dari yang sebelumnya.

Kajian ini akan menggunakan teori hubungan intertekstual dan penokohan. Hubungan intertekstual merupakan suatu pandangan yang mengatakan bahwa di dalam setiap teks sastra terdapat teks-(teks) lain. Hal itu berarti bahwa teks sastra dibangun atas dasar teks-teks yang telah ada sebelumnya. Demikian juga *Banjaran Sengkuni* yang juga dibangun berdasarkan teks-teks yang telah ada sebelumnya. Teks-teks yang dimaksud bisa berupa teks lakon, balungan lakon, formula-formula maupun ungkapan-ungkapan yang telah mengakar. Hasil yang dicapai dari penelitian adalah menemukan proses kreatif dalam menciptakan lakon baru. Adapun keluaran dari penelitian ini berupa artikel yang akan dimuat dalam sebuah jurnal dengan harapan akan dibaca banyak orang sehingga akan menjadi inspirasi bagi pembaca pada umumnya dan kreator seni penciptaan pada khususnya.

Kata kunci: *sanggit; kreatifitas; teks-teks yang telah ada; diolah kembali; lakon baru.*

KATA PENGANTAR

Banjaran Sengkuni merupakan kisah yang cukup menarik untuk dinikmati, terlebih bagi mereka yang senang berburu nilai-nilai kehidupan. Dalam *banjaran* tersebut diceritakan perjalanan hidup Sengkuni dari lahir sampai pada kematiannya. Dalam masyarakat Jawa, Sengkuni telah memperoleh label sebagai manusia cacat moral yang tercermin pada keadaan fisik maupun perilakunya. Ia disebut sebagai yang jahat, bengis, licik, ambisius, pendendam tetapi sekaligus sebagai politikus yang cerdas.

Proses penciptaan lakon (*sanggit carita*) dan pengolahan tokoh cerita (*sanggit tokoh*) merupakan prioritas utama pada kajian penelitian ini. Melalui kajian ini diharapkan akan ditemukan proses penciptaan lakon maupun proses pembangunan karakter tokoh sehingga tampak lebih hidup.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang banyak memberi inspirasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Terima kasih saya sampaikan kepada Purbo Asmoro sang dalang *Banjaran Sengkuni*, B Subono, S.Kar.MSn., yang banyak memberi masukan mengenai proses penciptaan, Dr. Suratno, S.Kar.,MSn atas kajian perkembangan lakon, juga Suwondo, S.Kar.,MHum yang banyak memberi informasi mengenai balungan lakon pada pertunjukan wayang kulit purwa pada umumnya, dan *banjaran* khususnya. Akhirnya penulis mempunyai harapan bahwa penelitian ini bermanfaat dalam rangka memahami proses penciptaan.

Surakarta, Oktober 2017

DARTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
KATAPENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I. PENDAHULUAN	1
Latar Belakang	1
Masalah	4
Tujuan Penelitian	5
Manfaat Penelitian	5
Sistematika	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB III. METODE PENELITIAN	14
BAB IV. DISKRIPSI TEKS	17
BAB V. SANGGIT BANJARAN SENGKUNI	33
A. Penyusunan Cerita	33
B. Kesatuan Cerita	45
C. Sanggit Tokoh	51
D. Matrik Sanggit	65
BAB VI. SIMPULAN	72
Daftar Pustaka	74
Lampiran Laporan Anggaran Biaya Penelitian	76

KATA PENGANTAR

Banjaran Sengkuni merupakan kisah yang cukup menarik untuk dinikmati, terlebih bagi mereka yang senang berburu nilai-nilai kehidupan. Dalam *banjaran* tersebut diceritakan perjalanan hidup Sengkuni dari lahir sampai pada kematiannya. Dalam masyarakat Jawa, Sengkuni telah memperoleh label sebagai manusia cacat moral yang tercermin pada keadaan fisik maupun perilakunya. Ia disebut sebagai yang jahat, bengis, licik, ambisius, pendendam tetapi sekaligus sebagai politikus yang cerdas.

Proses penciptaan lakon (*sanggit carita*) dan pengolahan tokoh cerita (*sanggit tokoh*) merupakan prioritas utama pada kajian penelitian ini. Melalui kajian ini diharapkan akan ditemukan proses penciptaan lakon maupun proses pembangunan karakter tokoh sehingga tampak lebih hidup.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada teman-teman yang banyak memberi inspirasi sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Terima kasih saya sampaikan kepada Purbo Asmoro sang dalang *Banjaran Sengkuni*, B Subono, S.Kar.MSn., yang banyak memberi masukan mengenai proses penciptaan, Dr. Suratno, S.Kar.,MSn atas kajian perkembangan lakon, juga Suwondo, S.Kar.,MHum yang banyak memberi informasi mengenai balungan lakon pada pertunjukan wayang kulit purwa pada umumnya, dan *banjaran* khususnya. Akhirnya penulis mempunyai harapan bahwa penelitian ini bermanfaat.

Surakarta, Oktober 2017

BAB I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Wayang kulit purwa, sampai saat ini masih tetap digemari dan disambut oleh masyarakat pendukungnya. Wujud sambutan masyarakat tersebut tampak pada banyaknya apresiasi, penelitian, juga dalam rupa penciptaan cerita dalam bentuk novel berbahasa Indonesia, juga dalam bentuk lakon. Khusus mengenai sambutan masyarakat dalam bentuk lakon terlihat pada tahun 1977 Ki Narto Sabdo menciptakan lakon baru dalam bentuk *banjaran*, yaitu *Banjaran Karno*, kemudian diikuti lakon-lakon banjaran lainnya seperti *Banjaran Bhisma*, *Banjaran Bhima*, *Banjaran Srikandhi*, *Banjaran Anoman*, dan *Banjaran Gathotkaca*. Penciptaan lakon *banjaran* oleh Ki Narto Sabdo tersebut rupanya sangat mempengaruhi Ki Purbo Asmoro. Pendapat peneliti ini didasarkan pada kenyataan bahwa sejak awal tahun 2000 sampai saat ini ia banyak menghasilkan lakon-lakon *banjaran*. Salah satu lakon *banjaran* yang dihasilkan adalah *Banjaran Sengkuni*.

Penelitian ini berusaha membahas kreatifitas Ki Purbo Asmoro dalam menciptakan lakon *Banjaran Sengkuni*. Kreatifitas dalam mencipta atau mengolah lakon dalam tradisi pakeliran dikenal dengan istilah *sanggit*. Kreatifitas dalam mencipta berarti ada sesuatu yang baru pada lakon tersebut. Sesuatu disebut baru karena sebelumnya tidak ada kemudian diadakan. Oleh karena akan dipertunjukan maka ada usaha sang dalang untuk mengolah kembali lakon yang sudah ada itu dengan tujuan agar menghasilkan sebuah karya seni yang lain yang lebih menarik dari pertunjukkan sebelumnya.

Penelitian ini akan mengkaji kreatifitas Ki Purbo Asmoro dalam menciptakan lakon *Banjaran Sengkuni*. Dikatakan menciptakan karena lakon tersebut belum pernah ada sebelumnya. Pernyataan peneliti ini di dasarkan pada kenyataan bahwa *Banjaran Sengkuni* baru muncul pertama kali tahun 2009 dengan dalang Ki Purbo Asmoro. Setelah itu pada tahun 2016 muncul *Banjaran Sengkuni* dengan dalang Ki Mantep Sudharsono. Untuk menguatkan pernyataan di atas, peneliti mencari informasi dari beberapa dosen dan mahasiswa ISI Surakarta

bahwa mereka membenarkan *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro merupakan *Banjaran Sengkuni* yang pertama diciptakan.

Kajian penelitian ini dibatasi pada kreatifitas dalam menciptakan atau menyusun sebuah lakon. Pembatasan kajian ini disesuaikan dengan kompetensi peneliti yang menaruh perhatian besar terhadap pedalangan, khususnya pedalangan Jawa yang bersumber pada Mahabarata dan Ramayana.

Lakon *banjaran* adalah lakon yang bercorak biografis yang menceritakan perjalanan hidup seseorang dari lahir sampai mati dalam satu kesatuan sajian (Murtiyoso dan Suratno, 1992: 61). Bambang Suwarno (wawancara 1999) mengatakan bahwa *banjaran* merupakan cerita yang panjang. Pengertian panjang tidak ditentukan sampai kematian tokoh, maka *banjaran* tidak harus menceritakan perjalanan seorang tokoh dari lahir sampai mati. Pendapat Bambang Suwarno di atas rupa-rupanya berpijak dari kata *banjaran* itu sendiri yang berarti deretan panjang (Poerwadarminto, 1939: 28), Gericke dan Roorda (1901: 675).

Secara keseluruhan *Banjaran Sengkuni* merupakan sebuah tata susun dari segenap peristiwa yang panjang, yang diawali dengan peristiwa kelahiran Sengkuni dan diakhiri dengan kematian Sengkuni dalam kisah Baratayuda. Seperti halnya dengan manusia pada umumnya sudah barang tentu perjalanan hidupnya dinamis banyak mengalami kejutan-kejutan.

Pemilihan teks *Banjaran Sengkuni* karya Purbo Asmoro (2009) sebagai bahan penelitian dengan alasan:

1. *Banjaran Sengkuni* merupakan lakon baru yang belum pernah ada seorang dalang pun yang menyajikannya. Dalang yang pertama kali menyajikan lakon tersebut adalah Ki Purbo Asmoro. Menurut Ki Purbo Asmoro lakon tersebut diciptakan tahun 2009. Setelah Purbo Asmoro menyusul kemudian Ki Mantep Sudarsono dengan judul yang sama. Ki Mantep Sudarsono mempertunjukkan lakon tersebut pada tanggal 19 Juni 2016 di Jakarta. Letak perbedaan ciptaan Purbo Asmoro dengan Mantep Sudarsono bahwa Purbo Asmoro mengawali ciptaannya dengan kisah kelahiran Sengkuni, sedangkan Mantep Sudarsono mengawali kisahnya

dengan kisah *Gandamana Luweng*. Dengan demikian Ki Mantep Sudarsono tidak memperkenalkan sejarah kelahiran Sengkuni.

2. Dilihat dari isinya, bahwa persoalan yang ditawarkan Ki Purbo Asmoro lebih kompleks karena Ki Purba Asmoro mengawali lakonnya dengan kisah kelahiran diikuti peristiwa-peristiwa sepanjang hidupnya dan diakhiri dengan kematiannya yang cukup tragis.
3. Ki Purbo Asmoro dalam masyarakat dikenal sebagai dalang *banjaran* sebab dia telah banyak menghasilkan lakon-lakon jenis *banjaran*. Kecuali dikenal sebagai dalang *banjaran* ia juga dikenal sebagai dalang ‘komplit’ atau lengkap. Yang dimaksud dengan ‘komplit’ atau lengkap adalah menyangkut berbagai berbekal kemampuan yang lengkap sesuai dengan yang dibutuhkan sebagai seorang dalang yang mumpuni.
4. Dilihat dari tokoh utamanya, *banjaran* ini menarik dibicarakan karena bertokoh utamakan antagonis yang oleh banyak orang disebut sebagai tokoh jahat, pengkiyanat, dan licik (*julig*). Di sisi lain sebenarnya ia merupakan tokoh politik dari pihak Kurawa yang cukup handal. Hal itu dapat dilihat dari cara dia berhasil mendudukkan Duryudana sebagai raja Astina.
5. Dari sudut kandungannya, *Banjaran Sengkuni* merupakan lakon yang sarat dengan nilai moral politik maupun nilai religious.

Berdasarkan kenyataan di atas peneliti berpendapat bahwa *Banjaran Sengkuni* layak diteliti. Adapun fokus penelitian berpusat pada kreatifitas penciptaan lakon. Kreatifitas yang dimaksud meliputi kreatifitas penciptaan cerita dan kreatifitas pembentukan karakter tokoh cerita. Berdasarkan kreatifitas itu maka akan tampak nilai atau pesan yang disampaikan pencipta.

Banjaran Sengkuni merupakan cerita yang panjang sehingga dapat dipastikan bahwa di dalamnya memuat deretan peristiwa dan persoalan yang cukup panjang yang dialami tokoh cerita. Deretan peristiwa dan berbagai persoalan itu tentu tidak berdiri sendiri, tetapi saling berkaitan. Hal itu berarti terdapat ‘benang merah’ yang menghubungkan peristiwa satu dengan peristiwa lainnya. ‘Benang merah’ yang menghubungkan itulah yang menyebabkan

peristiwa satu dengan lainnya tampak berkaitan, yang akhirnya menyebabkan struktur lakon menjadi terasa padu. *Banjaran Sengkuni* disusun berdasarkan lakon-lakon yang sudah ada sebelumnya. Lakon-lakon yang disusun menjadi satu itu antara lain kelahiran Sengkuni, *Pamuksa* (yang diawali dengan *Gandamana Luweng*), Bale Sigala-gala, dan diakhiri dengan kematian Sengkuni dalam Baratayuda.

Kuntara Wiryamartana (1985: 21) mengatakan bahwa kematian seorang wirawan sering dihubungkan dengan peristiwa kelahiran, sumpah yang pernah diucapkan, perbuatan masa lalu yang harus mendapatkan pembalasan, atau kutuk yang pernah diterima. Dari deretan berbagai peristiwa dan persoalan yang dihadapi tokoh cerita tersebut akan tampak bagaimana pengarang menghubungkan peristiwa satu dengan peristiwa lain, juga akan tampak bagaimana tokoh yang bersangkutan dalam menyikapi persoalan yang sedang dihadapi. Berdasarkan sikap tokoh terhadap berbagai persoalan itu akan diperoleh gambaran mengenai tokoh cerita.

Masalah

Dalam *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro (2009) ada beberapa persoalan yang bisa diteliti. Namun demikian peneliti membatasi diri sesuai dengan kompetensi peneliti. Berdasarkan kompetensi peneliti maka peneliti membatasi pada persoalan:

1. Bagaimana lakon *Banjaran Sengkuni* diciptakan. Dengan kata lain mempertanyaan kreatifitas seniman dalang dalam mencipta *Banjaran Sengkuni*. Yang dimaksud dengan kreatifitas meliputi bagaimana teks disusun, serta narasi dan dialog diolah sehingga menghasilkan lakon yang menarik untuk dinikmati.
2. Bagaimana karakter Sengkuni dibangun oleh pengarang. Hal ini menarik untuk dibicarakan karena telah terpatery pada masyarakat pada umumnya bahwa Sengkuni adalah tokoh jahat, tokoh antagonis atau tokoh yang tidak layak diteladani. Masyarakat menerima Sengkuni dengan perwatakan yang sudah jadi tanpa melihat proses terbentuknya karakter sang tokoh cerita.

Tujuan Penelitian

Peneliti berpendapat bahwa dengan mengetahui kreatifitas penciptaan maka akan ditemukan cara seiman dalam menciptakan lakon. Kecuali diketahui proses penciptaan juga akan diketahui bagaimana sang seniman menggarap atau mengolah konflik sehingga melahirkan sebuah karya seni yang menarik untuk dinikmati. Berdasarkan uraian pendek di atas maka tujuan penelitian ini dapat didiskripsikan sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan lakon Banjaran Sengkuni secara rinci sehingga mudah diikuti.
2. Menemukan proses kreatif dalang dalam membangun lakon ciptaannya. Dengan menemukan pola penciptaan maka diharapkan kan menjadi inspirasi bagi seniman lainnya untuk berkarya.
3. Menemukan proses pembentukan karakter Sengkuni yang selama ini dalam tradisi Jawa telah difonis sebagai tokoh jahat.

Manfaat Penelitian

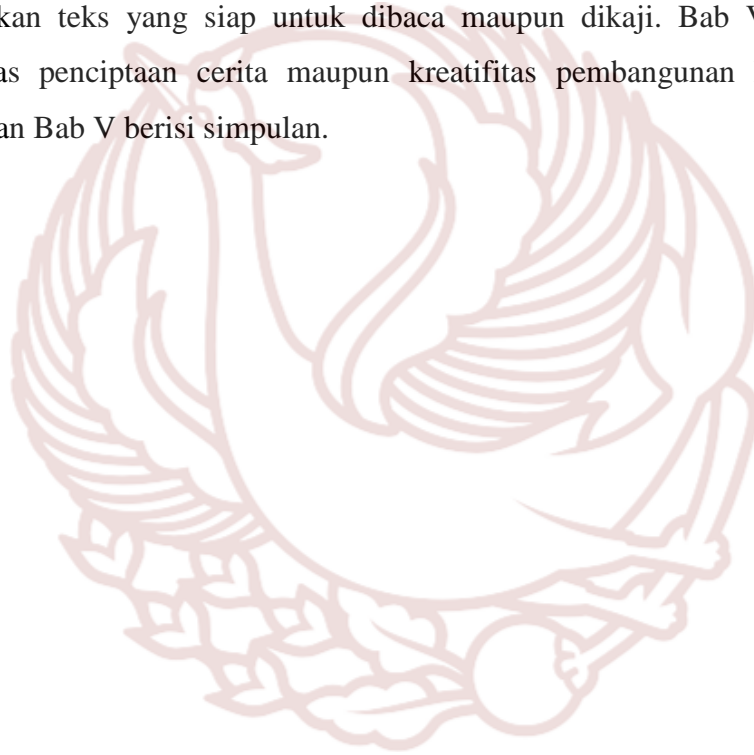
Pada dasarnya setiap kegiatan penelitian pasti ada sesuatu yang ingin dicapai. Manfaat utama yang ingin diambil oleh peneliti adalah memperoleh gambaran mengenai proses penciptaan, mengingat bahwa lakon-lakon pewayangan selalu bertitik tolak dari *babon* atau induknya, yaitu Mahabarata dan Ramayana. Begitu pula *Banjaran Sengkuni* yang bertitik tolak dari isah Mahabarata tradisi Indonesia, Jawa khususnya. Berdasarkan dua epos tersebut sesungguhnya karakter tokoh-tokoh cerita telah terbentuk atau telah jadi., naun demikian setiap dalang mempunyai penafsirannya sendiri terhadap setiap lakon atau cerita beserta para tokoh pendukungnya.

Karakter tokoh lakon pewayangan dalam kedua epos tersebut sering muncul tiba-tiba, tanpa diketahui proses pembentukannya. Misalnya, Arjuna dan Bhima yang memiliki karakter yang telah familier dengan masyarakat Jawa. Manfaat lain dari hasil penelitian ini adalah akan mendukung perkuliahan pada Mata Kuliah Kajian Drama. Proses penciptaan lakon merupakan bagian dari mata kuliah Kajian Drama yang diberikan pada semester genap (2) Prodi Seni Teater

ISI Surakarta.

Sistimatika

Penelitian ini akan disusun bab demi bab sehingga mencapai simpulan. Bab I membicarakan latar belakang dan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Bab II tinjauan pustaka yang akan membicarakan penelitian yang mendahuluinya sebagai rasa tanggung jawab kejujuran ilmiah. Bab III berisi langkah-langkah penelitian. Bab IV berisi deskripsi teks dengan tujuan menyajikan teks yang siap untuk dibaca maupun dikaji. Bab V berisi kajian kreatifitas penciptaan cerita maupun kreatifitas pembangunan karakter tokoh cerita, dan Bab V berisi simpulan.



BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini berpusat pada sebuah tradisi lisan lakon *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro dokumentasi Video Shoting Honocoroko-Jakarta 2009. *Banjaran Sengkuni* ini menceritakan perjalanan hidup seorang tokoh populer dalam cerita pewayangan bernama Sengkuni atau Sakuni yang pada waktu mudanya bernama Suman. Cerita diawali dengan kisah kelahiran Sengkuni yang merupakan hasil perselingkuhan, atau perjinahan antara Dewi Kesru dengan seorang gandarwa bernama Setibar. *Banjaran Sengkuni* diakhiri dengan kisah kematiannya yang sangat mengerikan. Kisah kematiannya tidak jauh berbeda dengan kisah kematian Dursasana dengan anggota tubuh yang terpisah. Kedua angannya lepas dari pangkalnya, begitu pula dengan kedua kakinya. Wajahnya pun rusak, bahkan kepalanya terpisah dari tubuhnya (Rahno Triyogo, 2016). Di antara kisah kelahiran dan kematian diisi dengan berbagai sepak terjang Sengkuni dalam memenuhi hasratnya.

Pada 9 Desember 2016 bertempat di RRI Jakarta, Ki Mantep Sudarsono menggelar lakon *Banjaran Sengkuni*. Perbedaan antara karya Ki Purbo Asmoro dengan Ki Mantep Sudarsono bahwa Ki Purbo Asmoro mengawali lakonnya dengan kisah kelahiran Sengkuni dan diakhiri dengan kematian Sengkuni. Sedangkan Ki Mantep Sudarsono membuka pertunjukannya dengan kisah terperosoknya Gandamana ke dalam sumur beracun yang lebih dikenal dengan kisah *Gandamana Luweng*, dan kematian Sengkuni bukan merupakan akhir dari lakon. Dalam *Banjaran Sengkuni* karya Ki Mantep Sudarsana kisah *banjaran* diakhiri dengan kematian Duryudana yang gugur ketika melawan Bhima. Dengan demikian sesungguhnya sampai saat ini baru ada 2 lakon *Banjaran Sengkuni*, yaitu karya Ki Purbo Asmoro (2009) dan karya Ki Mantep Soedarsono (2016).

Kecuali dijumpai 2 lakon *banjaran* di atas Suwito Sarjono (2013) menulis sebuah novel berjudul *Musnahnya Sengkuni*. Novel tersebut tidak lain adalah merupakan sebuah *banjaran* yang menceritakan tokoh Sengkuni dari lahir sampai mati. Meskipun diceritakan sejak kelahiran sampai kematiannya, novel ini berbeda dengan *banjaran* karya Ki Purbo Asmoro maupun karya Ki Mantep

Sudarsono. Letak perbedaan yang menyolok adalah pada kisah kelahirannya. Suwito Sarjono (2013: 7-12) menceritakan bahwa Sengkuni lahir bukan karena buah perjinahan atau perselinguhan. Ia anak Suwela dengan permaisurinya yang bernama Gandini. Dengan demikian pembentukan karakter tidak diawali dari kehamilan dan kelahiran. Hanya ada satu tanda ketika ia dilahirkan, yakni bahwa kelahirannya disertai lolongan srigala.

Demi kejujuran ilmiah diakui bahwa sampai pada tulisan ini disusun, peneliti belum menemukan penelitian yang secara khusus membahas *Banjaran Sengkuni* pada umumnya, karya Ki Purbo Asmoro khususnya. Menurut pengamatan peneliti bahwa lakon *Banjaran Sengkuni* karya Ki Purbo Asmoro tersebut belum pernah diteliti oleh siapa pun. Begitu pula berdasarkan pengakuan Ki Purbo Asmoro dalam wawancara tanggal 8 Pebruari 2016 mengatakan bahwa ia tidak tahu dengan pasti apakah karyanya itu telah diteliti atau belum pernah diteliti. Keraguannya itu cukup beralasan karena belum pernah ada seorang pun yang mewawancarai dalam rangka penelitian. Oleh karena itu melalui tulisan ini peneliti berani menyatakan bahwa penelitian ini merupakan penelitian yang orisinal.

Dalam tradisi pewayangan, bahwa setiap tokoh telah mempunyai karakternya sendiri-sendiri. Tidak ketinggalan bahwa Sengkuni juga telah mempunyai karakter tersendiri. Srimulyono dalam *Wayang dan Karakter Manusia* (1979: 70-72) mengatakan bahwa ia bernama Sengkuni karena ucapannya yang penuh dengan fitnah. Sengkuni dibentuk dari kata *saka* dan *uni*. *Saka* berarti 'dari', dan *uni* berarti ucapan atau perkataan. Pada akhir hidupnya ia memetik buah perbuatannya (*ngundhuh wohing pakarti*) dalam rupa mulutnya disobek karena ucapannya yang penuh fitnah. Begitu pula Suwardi Endraswara (2017) dalam *Antropologi Wayang: Simbolisme, Mistisisme, dan Realisme Hidup* yang menghubungkan karakter Sengkuni dengan sepak terjang para politikus yang berperilaku bagaikan Sengkuni.

Salah satu tulisan yang menyinggung sanggit adalah tesis pasca sarjana S2 Marjono (2015) dengan judul *Sanggit Catur Nartosabdo & Manteb Sudharsono dalam Lakon Kresno Duta*. Tesis Marjono di atas secara khusus membahas *sanggit catur* yang terdapat pada *Kresna Duta* dengan dalang Ki Manteb Sudharsono dan dalang Ki Nartosabdo. Yang dimaksud dengan *sanggit catur* adalah ungkapan bahasa dalam pakeliran yang terdiri dari dialog (*ginem*), narasi (*janturan*, *pocapan*), dan suara tokoh (*antawacana*). Dengan demikian Marjono tidak menyinggung kreatifitas penciptaan cerita dan kreatifitas pembentukan karakter tokoh.

Literatur yang digunakan untuk mengkaji lakon ini menggunakan tulisan Sugeng Nugroho dalam *Lakon Banjaran, Tabir dan Liku-likunya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* (2012), dan Blasius Subono yaitu *Garap Pakeliran* yang dimuat dalam majalah CEMPALA edisi Gathotkaca, Juli 1996. Kecuali tulisan B. Subono dalam CEMPALA peneliti juga menaruh perhatian terhadap tulisan B. Subono lainnya dalam jurnal LAKON Vol. X No. 2 Desember 2013 dengan judul *Kreativitas Naskah Wayang Orang Lakon Kadharmaning Kunthi*, serta *Proses Penciptaan Karya Seni: Refleksi Dunia Batinku* dalam Pidato Dies Natalis ISI Surakarta ke 49, hari Senin tanggal 15 Juli 2013.

Peneliti sangat menaruh perhatian terhadap tulisan Sugeng Nugroho (2012) yang menguraikan berbagai hal yang berkaitan dengan dunia pedalangan gaya Surakarta. Begitu pula dengan tulisan B Subono karena ia banyak mengetahui proses penciptaan. Mereka berdua bukan sekedar tahu, tetapi juga pelaku. Sugeng Nugroho merupakan seorang dosen pada Jurusan Pedalangan yang mengampu Mata Kuliah Penulisan Lakon, sedangkan B Subono kecuali seorang dalang yang masih laku juga seorang composer dan pencipta gendhing-gendhing Jawa. Kecuali sebagai seorang seniman dalang dan pencipta gendhing-gendhing Jawa, B Subono juga seorang akademisi yang dapat menjelaskan segala sesuatu yang berhubungan dengan pakeliran secara ilmiah. Dengan demikian sesungguhnya segala sesuatu yang ia tuangkan dalam tulisan-tulisannya

merupakan pengalaman pribadi dari yang pernah ia kerjakan. Dengan kata lain bahwa tulisannya merupakan kristalisasi dari hasil pengalamannya sebagai dalang.

Menurut B. Subono (1996: 15- 8) bahwa kreatifitas penciptaan dalam *pakeliran* dikenal dengan istilah *garap* atau *sanggit*. Kreatifitas dalang dalam menciptakan sebuah lakon dikenakan pada *lakon*, *adegan*, *tokoh*, *catur*, *sabet*, dan *iringan*. Kreatifitas atau sanggit tersebut dapat diuraikan secara singkat sebagai berikut.

1. *Sanggit lakon*. Yang dimaksud dengan sanggit lakon adalah kreatifitas dalang dalam mengolah kerangka dasar lakon yang berisi mengenai para tokoh dan berbagai peristiwa dalam lakon, serta jalinannya masing-masing peristiwa dan tokohnya.
2. *Adegan*. *Sanggit* adegan adalah kreatifitas seorang dalang dalam menafsirkan dan mengolah adegan-adegan yang ditampilkan sehingga dapat menampung nilai-nilai yang diungkapkan. *Sanggit* adegan itu misalnya perlu dan tidaknya ditampilkan adegan *kedhatonan*, bagaimana susunan atau urutan adegannya.
3. *Tokoh*. *Sanggit* tokoh adalah kreatifitas dalang dalam mengolah tokoh-tokoh cerita. Istilah lain *sanggit* tokoh adalah penokohan. Dalam cerita pewayangan biasanya tokoh-tokoh cerita sudah mempunyai watak tertentu yang sudah dikenal oleh masyarakat pendukungnya. Sebagai contoh, Kresna yang selalu ditampilkan sebagai seorang raja yang *waskitha*. Dalam hal ini dalang bisa mengolah tokoh Kresna sebagai tokoh yang dapat diperdaya oleh tipu muslihat lawan.
4. *Catur*. *Sanggit catur* adalah ungkapan bahasa dalam pakeliran yang terdiri dari dialog (*ginem*), dan narasi (*janturan* dan *pocapan*). Dalam *pakeliran* banyak dijumpai *catur* atau ungkapan-ungkapan klise, baik dalam dialog maupun narasi, oleh karena itu bagi setiap dalang *sanggit catur* merupakan suatu keharusan untuk dilakukan guna menghindari rasa bosan penikmatnya. Di daerah Surakarta. Anom Suroto dikenal sebagai dalang

catur, artinya mempunyai kekuatan *catur* yang lebih bila dibandingkan dengan dalang-dalang lainnya.

5. *Sabet*. *Sanggit sabet* adalah kemampuan dalang dalam mengolah gerak wayang sehingga tampak hidup dan seolah-olah berjiwa. Di wilayah Surakarta, Mantep Soedarsono dikenal sebagai dalang *sabet*, bahkan karena keunggulannya dalam bidang *sabet* ia disebut sebagai “dalang setan”.
6. *Iringan*, *sanggit iringan* adalah kemampuan dalang dan pengiringnya dalam mengolah musik yang mengiringi pertunjukan sehingga antara musik dengan unsur-unsur pertunjukan lainnya terasa selaras sehingga pertunjukan enak dinikmati.

Sugeng Nugroho dalam *Lakon Banjaran: Tabir dan Liku-liku Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* (2012) membedakan pengertian *garap* dan *sanggit*. *Garap* lebih merupakan implementasi dari *sanggit*, sedangkan *sanggit* merupakan ide, imajinasi, atau interpretasi dalang. Dengan kata lain *garap* lebih menunjuk atau menyaran pada wujud atau bentuk yang dapat diindera, sedangkan *sanggit* menunjuk pada konsep atau gagasan.

Telah dikemukakan di atas bahwa bahan penelitian ini berpangkal pada teks sastra lisan. Menurut Atmazaki (1990: 82-83) ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mencermati sastra lisan, yaitu:

1. Sesuai dengan namanya, sastra lisan adalah suatu jenis karya sastra yang disampaikan secara lisan dari mulut juru cerita kepada penikmatnya. Sebagai konsekwensinya juru cerita akan selalu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi penikmatnya. Situasi penikmat menyebabkan perbedaan cara penyampaian sastra lisan, yaitu dengan menambah, mengurangi, bahkan sering mengubah, sehingga tidak mengherankan jika terdapat sejumlah variasi terhadap suatu cerita.
2. Dari segi perkembangannya, sastra lisan dapat dikatakan tidak stabil, terutama disebabkan oleh keinginan juru cerita yang selalu berusaha menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi penikmatnya.

3. Juru cerita selalu berusaha menarik perhatian penikmatnya sekalipun untuk itu kadang-kadang ia harus mengubah cerita.

Tiga hal yang dikemukakan Atmazaki di atas pada hakekatnya sama dengan yang dikatakan B Subono (wawancara 8 Agustus 2017) dan juga dikemukakan Purbo Asmoro (wawancara Mei 2017). Pada dasarnya perubahan cerita itu dimungkinkan karena sastra lisan dianggap anonim sehingga tidak ada yang menuntut jika cerita itu diubah sesuai dengan selera penikmat maupun juru cerita, dengan kata lain, juru cerita tidak terikat secara mutlak pada teks mula. Ia boleh mengubah atau berimprovisasi sejauh tidak mengubah inti cerita (Sadihutama dalam Sutrisno, 1981: 18).

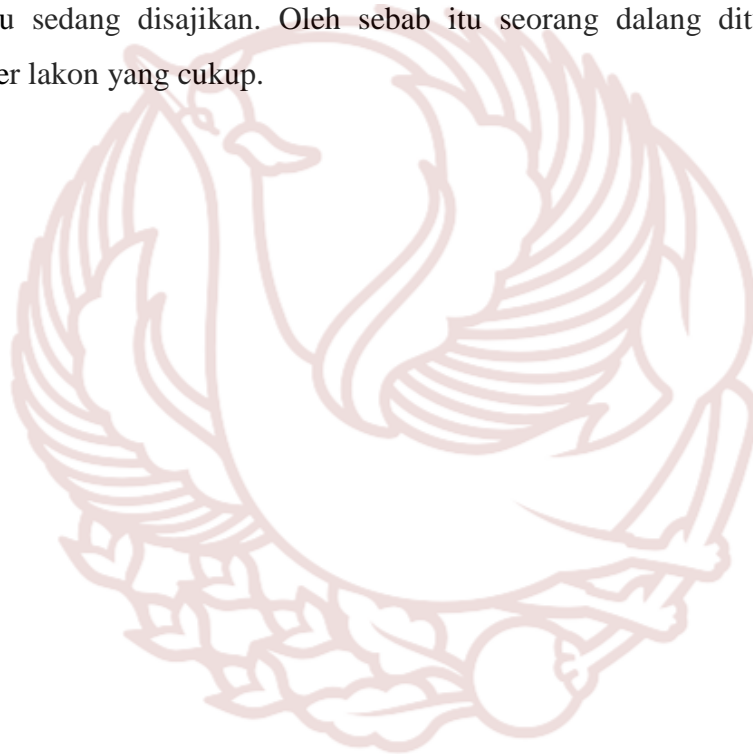
Pengertian improvisasi di atas tidak terlepas sama sekali dari tradisi kesusastraan yang berlaku. Dalam penyampaian cerita, juru cerita selalu menggunakan formula-formula yang telah tersedia oleh tradisi (Ong, 1982: 19). Formula tersebut digunakan untuk mengungkap tokoh, peristiwa yang berlangsung dalam cerita, mengidentifikasi ruang, dan waktu (Lord, 1976: 34-35). Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada setiap pertunjukan selalu terjadi penciptaan. Hal senada juga dikemukakan oleh Lord dan Perry, dua orang sarjana Amerika yang meneliti cerita lisan Yugoslavia. Dalam kesimpulannya mereka mengatakan bahwa pada setiap kali *gulsar* (julukan penyanyi Yugoslavia) itu membawakan cerita, ia menciptakan kembali cerita itu secara spontan (Teeuw, 1994: 2-3).

Kesimpulan Lord dan Perry di atas juga berlaku dalam pakeliran wayang kulit purwa. Dengan lakon yang sama yang disajikan di tempat yang sama pada waktu yang berbeda, apa lagi di tempat yang berbeda hasilnya akan selalu berbeda. Dengan demikian, setiap kali dalang menyajikan suatu lakon, setiap kali pula ia menciptakan walaupun dengan lakon yang sama.

Dalam *pakeliran* wayang kulit purwa dikenal lakon baku yang disebut *pakem*, dan lakon tidak baku. Walaupun disebut dengan baku atau *pakem*, tetapi bukan berarti tidak dapat atau tidak boleh diubah. Menurut Singgih Wibisono (1996), perubahan itu sering tidak dapat dihindarkan karena tuntutan zaman dan terjadinya pergeseran-pergeseran nilai budaya. Perubahan itu terjadi terutama

karena kreatifitas dalang dalam menafsirkan teks-teks terdahulu. Kreatifitas dalang itu dalam pedalangan disebut *sanggit*.

Subono (wawancara 25 November 1996) mengemukakan bahwa bekal seorang dalang dalam membangun cerita adalah harus menguasai kerangka lakon yang disebut *balungan lakon*, kemudian balungan tersebut diisi menurut kebutuhan lakon. Hal itulah yang menyebabkan dalang selalu siap dimintai lakon apa pun walaupun dengan cara mendadak. Mengenai pengisian *balungan lakon*, Subono mengatakan bahwa *balungan lakon* akan terisi dengan sendirinya ketika lakon itu sedang disajikan. Oleh sebab itu seorang dalang dituntut memiliki vokabuler lakon yang cukup.



BAB III. METODE PENELITIAN

Telah disinggung di atas bahwa *Banjaran Sengkuni* disusun berdasarkan pada teks-teks yang sudah ada sebelumnya. Berpangkal pada kenyataan yang demikian itu maka penggunaan teori hubungan intertekstual merupakan pilihan yang tepat. Hubungan ini tertekstual di pahami sebagai hubungan satu teks dengan teks lain, bahwa di dalam teks terdapat teks (-teks) lain.

Mengenai kehadiran sastra, Teuw (1983: 63) mengatakan bahwa sastra tidak lahir dalam kekosongan budaya. Ia lahir sebagai response terhadap karya-karya yang sudah ada sebelumnya, dengan kata lain kelahirannya mendasarkan pada karya-karya sebelumnya. Karya sastra yang dijadikan dasar penulisan oleh karya sastra yang lebih kemudian itu disebut *pogram* (Riffaterre, 1984: 23). Dengan demikian intertekstual menuntut perhatian pembaca akan pentingnya pada teks-teks terdahulu.

Banjaran Sengkuni (2016) karya Ki Purbo Asmoro dapat dikelompokkan ke dalam jenis sastra lisan. Seperti yang dikatakan Atmazaki (1990: 82-83) bahwa salah satu sifat sastra lisan adalah tidak stabil. Begitu pula jika *Banjaran Sengkuni* dipertunjukkan kembali oleh Ki Purbo Asmoro dapat dipastikan akan terjadi perubahan. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan bahan dasar hasil rekaman, dengan harapan tidak berubah-ubah.

Sesuai dengan wujud bahannya dan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini maka langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan teks lakon dari awal sampai akhir dengan tujuan menyediakan teks yang siap dibaca maupun dikaji. Teks lakon tidak akan diringkas atau dibuat sinopsis, melainkan akan disusun peristiwa demi peristiwa sehingga tidak ada satu peristiwa pun yang hilang. Sedangkan urutan waktu akan menyesuaikan dengan alur teksnya. Deskripsi semacam ini dalam tradisi sastra disebut *diskripsi*

berdasarkan skuen. Langkah demikian ini diterapkan dalam rangka keutuhan teks. Deskripsi teks inilah yang akan dijadikan pusat perhatian penelitian.

2. Berpangkal pada deskripsi teks lakon itu lahakan dilakukan kajian *sanggit* cerita, yakni bagaimana cerita atau lakon itu dibangun, serta *sanggit* tokoh. *Sanggit* tokoh dapat dimaknai sebagai kreatifitas membangun karakter tokoh cerita. Dalam kajian *sanggit* tokoh hanya akan berpusat pada tokoh Sengkuni sebagai tokoh yang dilakonkan. Dari kajian *sanggit* cerita ini akan tampak proses terbentuknya karakter Sengkuni yang dalam tradisi Jawadi kenal sebagai tokoh yang cerdas, licik, dan culas. Ia merupakan tokoh yang sering dikategorikan mewakili semua kejahatan.
3. Kajian *sanggit* cerita pada penelitian ini akan digunakan teori hubungan intertekstual yang mengatakan bahwa dalam setiap teks tersembunyi teks-teks lain. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada teks yang tunggal tanpa dipengaruhi teks lain. Begitu pula lakon *banjaran* yang dapat dipastikan bahwa teks lakon disusun berdasarkan teks-teks yang telah ada sebelumnya. Dalam kasus *Banjaran Sengkuni* tampak jelas bahwa *banjaran* dibuka dengan kisah kelahiran dan ditutup dengan kisah kematian. Di antara kelahiran dan kematian itu ada banyak kisah yang tersusun dengan rapi sehingga teks lakon terasa utuh. Sedangkan kajian *sanggit* tokoh akan digunakan teori yang dalam ilmu sastra yang dikenal dengan tokoh dan penokohan. Tokoh berarti menyangkut tokoh yang dikaji, sedangkan penokohan merupakan usaha dalang dalam membangun karakter atau sepaik terjang tokoh.
4. Fokus penelitian ini adalah kreatifitas dalang Ki Purbo Asmoro dalam menciptakan lakon baru *Banjaran Sengkuni* (2009). Oleh karena pengarang (dalang) masih bisa ditemui maka jika diperlukan peneliti akan melakukan wawancara dengan dalang sebagai pencipta. Adapun materi wawancara berkisar pada proses penciptaan dan latar belakang penciptaan. Kecuali wawancara kepada pencipta, peneliti juga

melakukan wawancara dengan seniman dalang sekaligus pemerhati pakeliran wayang purwa yang juga sebagai golongan intelektual seperti Dr. Suratno, Suwondo, S.Kar.,MHum dan Ki Joko Santosa. Ketiganya mempunyai pengetahuan yang cukup mengenai repertoar lakondan perkembangannya. Adapun yang akan digali melalui wawancara itu adalah berbagai lakon Sengkuni yang berkembang di masyarakat.

5. Penelitian *Banjaran Sengkuni* ini merupakan penelitian pustaka, makadapat dipastikan bahwa kajian berlandaskan pada pustaka. Pustaka yang dimaksud adalah *Lakon Banjaran, Tabir dan Likelihoodnya Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta* disertasi Sugeng Nugroho (2012). Sesuai dengan judulnya maka Sugeng Nugroho banyak membahas segala sesuatu yang berhubungan dengan lakon, khususnya lakon jenis banjaran *banjaran*. Untuk melengkapi tulisan SugengNugroho, peneliti juga menaruh perhatian dengan tulisan-tulisan B. Subono. Tulisan B. Subono penting diperhatikan mengingat bahwa segala sesuatu yang dituangkan dalam tulisannya merupakan hasil pengalamannya baik sebagai dalang (pencipta, ataupunpelakuseni), dan hasil permenungannya. Tulisan B Subono tersebut antara lain *Garap Pakeliran* yang dimuat dalam majalah CEMPALA edisi Gathotkaca, Juli 1996. Kecuali tulisan B. Subono dalam CEMPALA peneliti juga menaruh perhatian terhadap tulisan B. Subono lainnya dalam jurnal LAKON Vol. X No. 2 Desember 2013 denganjudul *Kreativitas Naskah Wayang Orang Lakon Kadharmaning Kunthi*, serta *Proses Penciptaan Karya Seni: Refleksi Dunia Batinku* dalam Pidato Dies Natalis ISI Surakarta ke 49, hari Senin tanggal 15 Juli 2013.

BAB III. DESKRIPSI TEKS

Pada bab III ini akan didiskripsikan teks secara lengkap adegan demi adegan, yang di dalamnya memuat berbagai peristiwa. Pengertian peristiwa pada penelitian ini mengacu pada pendapat Jan van Luxembur dkk yang mengatakan bahwa peristiwa digambarkan sebagai peralihan dari satu keadaan ke keadaan lain (Akhdiati Ikram, 1987: 137). Dengan menggunakan urutan peristiwa maka keutuhan teks akan lebih terjamin, sehingga tidak ada satu peristiwa pun yang tercecer atau hilang. Urutan peristiwa akan diwadahi dalam adegan demi adegan, karena dalam satu adegan bisa terjadi banyak peristiwa. Adegan-adegan tersebut diwadahi dalam babak-babak yang dalam tradisi pedalangan bernama *pathet*. Dalam satu pertunjukan wayang kulit purwa semalam penuh terbagi menjadi tiga babak atau *pathet* yang terdiri dari *pathet 6*, *pathet 9* dan *pathet manyura* yang diucapkan *pathet nem* atau *pathet enem*, *pathet sanga*, dan *panthet manyura*. Adapun urutan peristiwa dalam setiap adegan dalam setiap *pathet*-nya adalah sebagai berikut.

Pathet 6

Kelahiran Sengkuni terdiri dari adegan-adegan sebagai berikut.

I. Adegan Plasajenar

1. Raja Suwela menerima tamu Bagawan Abiyasa.
2. Yang dibicarakan pada pertemuan itu bahwa Suwela merasa sedih karena Dewi Kesru (isterinya) berkiyanat dengan cara meninggalkan Suwela (suaminya) dan memilih berslingkuh dengan Gandarwa Sutibar dari Madyantara. Abiyasa memberi saran Suwela supaya sabar dan kuat memanggul beban hidup yang sedang dialami. Abiyasa berjanji akan membantu memecahkan persoalan yang dihadapi dengan cara akan bertemu dan berdialog dengan Gandarwa Setibar.
3. Abiyasa berangkat menuju Madyantara untuk bertemu dengan Gandarwa Sutibar.

II. Adegan Madyantara

1. Tokoh yang hadir dalam adegan ini adalah Gandarwa Setibar dan Dewi Kesru. Yang dibicarakan pada adegan itu bahwa Setibar merasa senang karena Kesru telah 7 bulan mengandung anaknya. Mereka merasa bahagia karena kehamilan Kesru bukan karena paksaan, tetapi karena cinta yang ikhlas.
2. Setibar berjanji melindunginya Kesru jika Suwela murka.
3. Abiyasa tiba di Madyantara. Abiyasa meminta supaya Dewi Kesru dikembalikan pada Suwela. Setibar mempertahankan Kesru, sehingga terjadi pertempuran.
4. Pertempuran berakhir setelah Setibar terbunuh.
5. Kesru sujud di depan Abiyasa sebagai tanda penyesalan dan pertobatnya, kemudian bersama Abiyasa kembali ke Plasajenar.

III. Adegan Plasajenar

1. Suwela kecewa atas kelakuan Kesru yang telah berkiyanat. Suwela menyambut kembalinya Kesru dengan sikap acuh tak acuh.
2. Kesru merasa malu karena tidak memperoleh perhatian dari Suwela. Ialari masuk ke dalam istana dan meninggalkan Suwela seorang diri.
3. Abiyasa menasihati Suwela supaya bisa menerima bayi yang dikandung Kesru. Menurut Abiyasa bayi dalam kandungan Kesru tidak bersalah terhadap Suwela maka ia berhak memperoleh kasih sayang dari Suwela.
4. Roh Setibar membayang-bayangi Kesru dan berjanji akan menyatu dengan bayi yang dikandung Kesru dengan tujuan supaya bayi yang dilahirkan akan memiliki watak jahat dan menjadi *kliliping jagat* (racun dunia).
5. Dikatakan dalam narasi bahwa ditandai dengan hujan darah dan raungan ribuan srigala, Kesru melahirkan seorang bayi laki-laki berwajah tampan, tetapi giginya bertaring.
6. Suwela tidak bersedia memberi nama bayi yang dilahirkan Kesru, pemberian nama diserahkan sepenuhnya kepada Kesru. Oleh Kesru bayi itu diberi nama Suman.

7. Abiyasa berpesan supaya Suman dijaga dengan baik agar kejahatan Setibar tidak menitis pada bayi Suman.
8. Suwela bersedia menerima Suman sebagai anaknya dan siap mendidiknya, tetapi Kesru mengatakan tidak membutuhkan orang lain untuk mendidik Suman.
9. Narasi ditutup dengan narasi (*pagedhongan*) yang mengatakan bahwa Suman telah tumbuh dewasa dengan paras muka yang cukup tampan tetapi disisi lain yaitu dalam kepribadiannya telah tampak memiliki watak licik. Diceritakan pula mengenai sayembara Kunthi yang dimenangkan Pandhu. Suman dan Gendari mengikuti Gandara, kakaknya, yang akan merebut Kunthi dari Pandhu. Usaha Gandara merebut Kunthi gagal bahkan iaterbunuh Pandu. Sebagai saudara mudanya, Suman berusaha membela Gendara tetapi tidak mampu mengalahkan Pandhu. Sebagai akibatnya Gendari menjadi putri boyongan Pandhu yang pada akhirnya diperisteri Destarastra. Suman menemani Gendari mengabdikan Pandu di Astina. Di istana Astina, Suman setiap saat berusaha menggapai kesenangan diri dengan menggunakan segala cara.

Episode *Pamuksa* terdiri dari adegan-adegan sebagai berikut.

IV. Adegan Pringgondani

1. Prabu Tremboko dihadap tiga orang puteranya, yaitu Braja Denta, Braja Musti, dan Arimba. Tremboko menyatakan kebanggaannya atas gurunya, yaitu Pandhu Dewanata yang telah memberi banyak ilmu. Sebagai tanda terima kasih, syukur, hormat dan baktinya, Tremboko bermaksud akan menyelenggarakan *bojana andrawina* dengan menghadirkan Pandhu. Arimba ditugasi menyerahkan surat undangan untuk Pandhu. Ia berpesan supaya surat undangan hanya boleh diterima secara pribadi oleh Pandhu, dan berpesan supaya jangan sampai diterima tangan orang lain selain Pandhu.
2. Arimba bersedia melaksanakan tugas, kemudian mohon diri berangkat menuju Astina dengan membawa undangan khusus untuk Pandhu.

3. Arimba diiringi beberapa prajurit andalannya berangkat menuju Astina.

V. Adegan Kadipaten Dhestarastran.

1. Suman berusaha mempengaruhi, menghasut Dhestarastra supaya merebut kekuasaan Pandhu dengan alasan bahwa sebagai anak sulung Dhestarastra lebih berhak menduduki tahta dari pada Pandhu. Alasan kedua dengan menduduki tahta maka masa depan anak-anak Destarastra yang jumlahnya seratus itu akan terjamin.
2. Destarastra menolak bujukan Suman. Ia mengingatkan Suman supaya tidak mempengaruhi untuk berbuat jahat, sebab Suman hanyalah seorang pendatang yang *nunutmukti* yang tugasnya *momong* anak-anak Kurawa.
3. Kepada Dhestarastra, Suman menyatakan keinginannya untuk menduduki jabatan tertinggi di Negara itu sebagai perdana menteri. Ia merasa bahwa dirinya lebih berkualitas jika dibandingkan dengan Gandamana yang saat itu menjabat sebagai perdana menteri.
4. Dhestarastra mengatakan bahwa Suman sebagai pengkiyanat yang akan menghancurkan Astina. Setelah dikatakan sebagai pengkiyanat negara, dengan tanpa pamit ia meninggalkan Destarastra seorang diri.
5. Di halaman istana Suman bertemu Arimba yang akan menyerahkan surat undangan Tremboko.
6. Suman mempengaruhi Arimba supaya surat undangan dari Temboko diserahkan kepadanya. Ia berjanji membawa surat undangan tersebut dan menyerahkan kepada Pandhu, dengan alasan bahwa hari itu bukan hari penghadapan. Oleh karena dalam keadaan terpaksa maka surat dititipkan Suman supaya diserahkan kepada Pandhu.
7. Arimba diperintahkan menunggu di tepi kota supaya bisa mengawal Pandhu jika Pandhu berangkat menuju Pringgondani.
8. Suman mengganti isi surat undangan Tremboko kemudian diserahkan Pandhu.

VI. Adegan Istana Astina

1. Pandhu dihadap Dhestarastra, Gandamana, Suman, dan Widura. Yang dibicarakan pada pertemuan itu adalah tentang surat Tremboko yang berisi tantangan terhadap Astina.
2. Atas perintah raja Pandhu, Gandamana membacakan surat Tremboko itu dengan keras supaya mereka yang hadir mengetahui kandungan surat tersebut.
3. Suman mempengaruhi Pandhu supaya marah terhadap Tremboko dengan mengingatkan kembali permusuhan yang pernah terjadi antara Pringgondani dengan Astina pada masa lampau, tepatnya pada jaman Harimba Sara berkuasa.
4. Gandamana diutus supaya mengadakan penyelidikan kebenaran surat tantangan itu ke Pringgondani, karena Pandhu tidak yakin akan isi surat yang demikian itu. Tugas pokok Gandamana adalah menyelidiki kebenaran isi surat dan menciptakan perdamaian.
5. Widura bertugas mengawasi Gandamana dari kejauhandemi keselamatan Gandamana.
6. Suman menyodorkan diri untuk membayang-bayangi Gandamana dari kejauhan dengan alasan ikut menjaga keselamatan Gandamana. Hal itu ia lakukan karena ia menyatakan tahu persis kelakuan Tremboko yang membahayakan keselamatan Gandamana. Pandhu menyetujui usulan Suman.
7. Secara diam-diam Suman berniat membunuh Gandamana. Suman merasa yakin bahwa niat jahatnya itu akan segera tercapai.
8. Suman mengajak Kurawa untuk mengikuti kepergian Gandamana menuju Pringgondani.

VII. Adegan Limbukan

VIII. Adegan di halaman istana.

1. Suman menemui Duryudana, Dursasana. Suman menjelaskan alasan Kurawa supaya mengikuti Gandamana. Ia berkehendak merebut tahta Astina supaya jatuh kepada anak-anak Kurawa. Adapun caranya jika terjadi peperangan antara Gandamana melawan Pringgondani maka

prajurit Kurawa supaya ikut mengeroyok Gandamana sampai mati. Dengan keatian Gandamana maka Suman berkesempatan menduduki jabatan perdana menteri. Dengan bermodalkan jabatan itu ia akan dapat merebut kekuasaan demi Duryudana dan saudara-saudaranya.

2. Suman berencana membuat lubang jebakan (*luweng*) untuk Gandamana. Sewaktu Gandamana terdesak mundur dan terperosok kedalam lubang jebakan, maka pada kesempatan itulah prajurit Astina ikut membinasakan Gandamana dengan cara menimbuni dengan tanah dan bebatuan.
3. Prajurit Astina dibawah komando Suman membakar rumah penduduk kota Pringgondani.
4. Brajamusthi menuduh Astina berbuat licik karena membakar kota. Terjadi perkelahian antara Kartamarma (anak Destarastra yang ke 64) melawan Brajamusthi. Kartamarma terdesak dan melarikan diri, begitu pula dengan Kurupati.
5. Gandamana tidak tahu penyebab terjadinya perang antara Pringgondani melawan Astina. Ia bertanya-tanya mengenai siapa yang memimpin prajurit Astina sehingga bertempur melawan Pringgondani.
6. Gandamana bertemu Harimba. Harimba tidak dapat menerima penjelasan Gandamana yang mau berdamai, maka terjadi perkelahian hebat.
7. Suman memberi tanda kepada prajurit Astina supaya mengundurkan diri dari peperangan demi terciptanya perdamaian.
8. Gandamana terdesak mundur dan terperosok jatuh kedalam lubang besar dan dalam yang telah dibuat oleh Suman.
9. Suman dan prajurit Astina bersorak senang menyaksikan Gandamana terperosok dalam lubang, kemudian mereka menimbuninya dengan tanah dan bebatuan.
10. Yama Widura menyaksikan peristiwa itu dari kejauhan kemudian pergi menghadap ayah mertuanya (Landhak Seta) untuk minta bantuan demi keselamatan Gandamana.

IX. Adegan Landhak Seta.

1. Yama Widura menceritakan penderitaan Gandamana yang diawali dari peristiwa surat undangan Tremboko sampai pengkianatan Suman dan terperosoknya Gandamana dalam lubang serta penimbunan atas Gandamana oleh Suman dan prajurit Astina.
2. Dengan mata batinnya Landhak Seta melihat keadaan Gandamana yang sangat membutuhkan pertolongan. Iajuga melihat kejahatan Suman. Landhak Seta berangkat memberi pertolongan menyelamatkan Gandamana dengan caramenerobos masuk kedalam bumi.
3. Berkat doa Landhak Seta, Gandamana tertolong dan dapat hidup kembali seperti sedia kala.
4. Gandamana memperoleh keterangan dari Landhak Seta bahwa yang menjadikan celaka Gandamana adalah Suman. Dijelaskan pula tentang surat undangan yang telah diganti oleh Suman yang berisi tantangan atas Astina. Tujuan Suman mengganti isi surat adalah akan mengadu domba antara Pandhu dengan Tremboko. Untuk mencapai tujuannya itu oleh Suman harus menyingkirkan Gandamanadari jabatannya sebagai perdana menteri.
5. Tanpa banyak bicara Gandamana meninggalkan Landhak Seta dan Yama Widura kembali ke Astina untuk bertemu Suman.

X. Adegan Istana Astina.

Pandhu Dewanata, Dhestarastra, dan Gendari, serta Suman.

1. Suman membuat laporan palsu bahwa Gandamana dikeroyok prajurit Pringgondani dan dimasukkan ke dalam lubang kemudian dikubur di dalam lubang sehingga Gandamana gugur.
2. Dhestarastra dan Pandhu marah mendengar laporan Suman. Mereka bersepakat untuk menyerang Pringgondani. Demi stabilitas negara maka Gendari mempengaruhi Pandu supaya melantik Suman sebagai perdana menteri.

3. Setelah dilantik sebagai perdana menteri, Suman mendapat nama baru sebagai Sengkuni. Setelah dilantik Suman mendapat tugas membawa prajurit menuju Pringgondani.
4. Suman mengumumkan dirinya sebagai perdana menteri Astina menggantikan Gandamana.
5. Dalam perjalanannya menuju Pringgondani, Suman bertemu dengan Gandamana. Gandamana berhasil menangkap Suman yang berusaha akan melarikan diri.
6. Suman ditangkap Gandamana, kemudian diserang dan disiksa sedemikian rupa sehingga Suman berganti rupa menjadi seorang yang cacat wajah dan fisik secara permanen. Wajah rusak karena digosok-gosokkan dan dibenturkan tanah. Badannya rusak karena pukulan-pukulan serta puntiran kuat Gandamana. Suaranya pun rusak karena mulutnya dilukai. Mulut Suman dilukai karena bagi Gandamana mulut Suman merupakan sumber bencana.
7. Dengan bangga Suman mengakui bahwa dirinya sengaja berbuat demikian demi meraih kedudukan sebagai perdana menteri menggantikan Gandamana.
8. Suman merasa bangga dapat menyingkirkan Gandamana dari kedudukannya sebagai perdana menteri.
9. Tubuh Suman dilempar jauh dan jatuh tepat di hadapan Pandhu Dewanata dan Destarastra serta Gendari.
10. Pandhu, dan Gendari tidak mengenali lagi wajah Suman yang telah rusak.
11. Suman berbohong bahwa ia melihat Gandamana mati dibunuh prajurit Pringgondani. Ia berbohong lagi bahwa Gandamana telah berkiyamat terhadap Astina, bahkan Suman mengawatirkan keselamatan Yama Widura karena Gandamana telah berkelakuan kurang waras.
12. Mendengar keterangan Suman tentang kelakuan Gandamana, Destarastra marah dan pergi menemukan Gandamana.

13. Pandhu dan Destarastra berjumpa dengan Gandamana. Tanpa banyak bicara Destarasra menyerang Gandamana.
14. Gandamana sujud di hadapan pandhu meminta maaf karena ia telah bersalah. Kesalahannya adalah menjatuhkan hukuman pada Suman yang bukan haknya.
15. Gandamana merasa bahwa dirinya sudah tidak layak lagi di hadapan Pandhu, maka ia mohon diri meninggalkan Astina.
16. Widura datang dan menceritakan kejadian yang sebenarnya. Saran Widura supaya Pandu kembali ke istana dan menciptakan perdamaian, tetapi Pandhu tidak bisa menerima saran dan nasihat Yamawidura.

Pathet 9

Pathet 9 diawali dengan narasi (*pagedhongan*) yang menceritakan bahwa telah terjadi perang besar yang disebut Perang Pamuksa. Perang tersebut mengakibatkan banyak korban pada kedua kubu, bahkan Tremboko dan Pandhu pun gugur dalam peperangan.

XI. Gara-gara

Episode *Bale Sigala-gala* yang terdiri dari adegan-adegan sebagai berikut.

XII. Adegan Gendari dan Suman.

1. Di hadapan Gendari Suman dengan bangga menceritakan keberhasilannya memporak-porandakan Pandhu dan Astina sehingga tahta kerajaan jatuh pada Durudana.
2. Suman merekayasa bahwa separoh dari Astina akan diserahkan kepada Pandhawa. Sebagai tanda syukur perdamaian Pandawa dengan Kurawa maka akan diadakan pesta syukur di Waranawata. Di tempat itu Suman merencanakan membunuh Pandhawa dengan cara membakar rumah penginapan Pandhawa (*Bale Sigala-gala*).
3. Suman menemui Puracana (ahli bangunan) menanyakan tentang kesiapannya membuat balai yang akan ditempati Pandhawa di Waranawata.

4. Puracana membuat tempat singgah sementara bagi Pandhawa dengan bahan yang mudah terbakar.
5. Suman berjanji akan memberi kekayaan dan pangkat kepada Puracana jika usahanya berhasil.
6. Suman meyakinkan Kurupati bahwa usaha pembunuhan atas Pandhawa akan berhasil.

XIII. Adegan Yama Widura, Kunthi dan Pandhawa.

1. Widura memberi nasihat Pandhawa bahwa penderitaan akan menghasilkan hati dan pikiran yang lapang serta kebijaksanaan.
2. Widura memberi pesan supaya Pandhawa waspada dengan rencana Kurawa yang akan mengundang pesta syukur di Waranawata. Menurut Widura besar kemungkinannya bahwa Suman dan Kurawa sedang merencanakan perbuatan jahat.
3. Widura memberi saran supaya berjaga-jaga tidak tidur setelah pesta selesai sampai pagi hari.

XIV. Adegan dalam ruang Pesta

1. Duryudana dan Suman menyambut kedatangan Kunthi dan Pandhawa.
2. Duryudana mengakui bahwa Astina milik Pandhawa, maka sudah selayaknya merasakan suka cita bersama. Berbagai makanan dan minuman disediakan untuk Pandhawa.
3. Bratasena sangat berhati-hati dalam menikmati makanan dan minuman yang disajikan Kurawa. Ia juga waspada terhadap gerak-gerik Suman dan Kurawa. Ia yakin bahwa Suman dan Kurawa sedang merencanakan sesuatu.
4. Setelah pesta berakhir, Suman dan Kurupati kembali ke tempat peristirahatan. Demikian pula dengan Kunthi dan Pandhawa.
5. Dalam Pagedhongan: dikatakan bahwa Purocana bersiap-siap membakar tempat peristirahatan Pandhawa dan Kunthi.
6. Purocana melakukan pembakaran tempat peristirahatan Pandhawa dan Kunthi.

7. Pandhawa dan Kunthi berhasil menyelamatkan diri dari kobaran api.
8. Sengkuni menari kegirangan menyaksikan tempat penginapan Pandhawa hangus terbakar, ia yakin bahwa Pandhawa dan Kunthi mati terbakar.
9. Setelah berhasil membakar tempat penginapan Pandhawa, Sengkuni membunuh Purocana karena dikawatirkan akan membocorkan rahasia besar kejahatannya.
10. Dursasana mendapat tugas dari Sengkuni untuk membunuh keempat anak Purocana. Sedangkan isteri Purocana supaya diperkosa terlebih dahulu sebelum dibunuh.
11. Sengkuni meyakinkan Kurupati bahwa Astina akan segera berada di bawah kekuasaannya.

Babat Alas Wanamarta

XV. Adegan Bhishma dan Dhestarastra, serta Gendari

1. Pagedongan

Diceritakan bahwa telah berganti tahun. Berkat bimbingan Garangan Seta, Pandhawa dan Kunthi masuk ke dalam bumi, dunia naga yang dikuasai dewa Bumi. Di dasar bumi itu Bratasena dinikahkan dengan Dewi Naga Gini. Diceritakan pula secara singkat bahwa Bratasena melakukan tapas sampai ke Ekacakra. Pandhawa memberi pertolongan masyarakat Ekacakra dari cengkeraman rajanya sendiri yang adaah seorang raksasa bernama Baka. Juga diceritakan mengenai Pandhawa yang mengikuti sayembara Drupadi sampai Bratasena membunuh Gandamana yang menyamar sebagai brahmana. Gandamana tidak mengenali bahwa lawannya adalah Bratasena, begitu pula Bratasena yang tidak mengenali lagi Gandamana yang menyamar sebagai seorang brahmana.

2. Bhishma menceritakan bahwa Pandhawa belum mati. Bale Sigala-gala terjadi karena perbuatan Suman. Mendengar keterangan Bhishma yang demikian itu Destarastra sangat sedih.

3. Ketika sedang berbincang-bincang itu, tiba-tiba Bratasena muncul dalam pertemuan. Di hadapan Bratasena, Dhestarastra menyatakan penyesalannya atas kejadian *bale segala-gala*.
4. Sebagai tanda penyesalan, Destarastra menganugerahkan Wanamarta kepada Pandhawa.
5. Bratasena meninggalkan pertemuan dan kembali begabung dengan Pandhawa dan Kunthi.

XVI. Adegan Waranawata

1. Bratasena membabat hutan bertemu dan berperang melawan Jin Gandawacara.
2. Dengan sungguh-sungguh Kunthi memohon supaya Pandhawa bersatu padu bagaikan lima jari yang tak terpisahkanhidup semati.
3. Arimbi, yang adalah seorang raseksi terpikat Bratasena dan mengikuti perjalanannya ke tengah hutan.
4. Arimbi menyelamatkan Bratasena yang terjebak *pedhut jalasutra*.
5. Bratasena dan Arimbi saling jatuh cinta, kemudian menghadap Kunthi.
6. Kunthi memuji kecantikan hati Arimbi. Pujian itu berdampak positif bagi Arimbi, yaki merubah wajah Arimbi yang raseksi menjadi cantik seorang perempuan cantik bagaikan bidadari.
7. Bratasena dan Arimbi berjanji setia sebagai suwami dan isteri.
8. Mata batin Kunthi melihat Mertani (Wanamarta) merupakan hutan yang penuh bahaya.
9. Puntadewa bertemu dengan jin Yudhistira penunggu hutan Mertani.
10. Puntadewa menghendaki manunggal dengan Jin Yudhistira. Yudhsthira menerima persatuan itu.
11. Dengan bersatunya Puntadewa dengan jin Yudhistira berdampak positif, yaitu Wanamarta yang semula gelap-gulita seketika berubah menjadi sebuah negara yang sangat indah.
12. Wanamarta juga dikenal dengan Ngamarta adalah sebuah negara yang teramat indah menyebabkan raja Astina iri.

Pathet Manyura

Episode *Pandhawa Dhadhu* terdiri dari adegan sebagai berikut:

- XVII. Adegan di istana Astina (Duryudana, Sengkuni, dan Durna, serta Karna).
1. Kurupati iri atas keindahan Wanamarta.
 2. Kurupati merasa heran bahwa Pandawa masih hidup yang mestinya mati ketika membabat hutan karena dimakan jin.
 3. Kurupati mengingatkan kembali betapa malunya ketika ia terperosok ke dalam kolam di istana Amarta. Hal itu terjadi pada peristiwa terbunuhnya Supala oleh Kresna. Oleh karena takutnya Kurupati melarikan diri yang mengakibatkan terperosok kedalam kolam.
 4. Sengkuni mengusulkan supaya merebut Negara Amarta dengan cara *main dhadhu* dengan syarat bahwa bandar Amarta adalah Puntadewa sedangkan Bandar Kurawa adalah Sengkuni.
- XVIII. Adegan Amarta.
1. Kresna mengingatkan Puntadewa supaya tidak mengikuti tantangan *main dhadhu*. Puntadewa tidak mau menerima saran Kresna. Ia malu jika menolak tantangan.
 2. Demi cintanya kepada Puntadewa, Werkudara tidak menerima nasihat Kresna, ia tetap akan mengikuti Puntadewa.
- XIX. Adegan permainan dadu.
1. Duryudana, Sengkuni dan Dursasana berhadapan dengan Pandhawa dan alat dadu.
 2. Permainan dimulai, Duryudana dan Pandhawa mempertaruhkan 100.000 dinar. Setelah dadu dibuka, Puntadewa dinyatakan menang.
 3. Permainan kedua, Duryudana mempertaruhkan 20 kereta kencana beserta *mas picis raja brana* beserta semua uang yang ada, begitu pun Puntadewa. Setelah dibuka dadu dimenangkan oleh Puntadewa.
 4. Permainan ketiga Duryudana mempertaruhkan negara Astina beserta Negara jajahannya. Jika Puntadewa kalah maka Pandawa harus

meninggalkan Amarta dan menerima hukuman tinggal di hutan selama 12 tahun.

5. Sengkuni menambahkan kecuali harus menjalani hukuman hidup di hutan selama 12 tahun ditambah satu tahun hidup dalam penyamaran.
6. Bratasena dan Drupadi mengingatkan Puntadewa supaya tidak melanjutkan perjudian.
7. Tanpa mempertimbangkan pendapat Bratasena dan Drupadi, Puntadewa menerima tantangan Duryudana.
8. Dadu dibuka dan dimenangkan Duryudana.
9. Dalam *pegedhongan*, diceritakan bahwa sesungguhnya kemenangan ada di pihak Puntadewa, tetapi dengan kecerdikannya Sengkuni membalik dadu sehingga kemenangan ada di pihak Duryudana.
10. Pandhawa diusir dari Astina dan disuruh meninggalkan Ngamarta.
11. Ketika Pandhawa hendak meninggalkan balai perjudian, Dursasana menarik kain penutup tubuh Drupadi dan nyaris hampir telanjang.
12. Puntadewa memberi kebebasan Drupadi untuk meninggalkan Puntadewa, tetapi Drupadi berjanji setia terhadap Puntadewa.
13. Bratasena marah dan hendak mengamuk, tetapi dihadang Puntadewa. Puntadewa mengajak Bratasena untuk memasuki *wanaprasta*.

Eoisode *Bharatayuda* terdiri dari adegan sebagai berikut:

XX. Pagedhongan

1. Dengan singkat diceritakan Pandhawa telah selesai masa pembuangan selama 12 tahun di hutan Kamiyaka, dan 1 tahun penyamaran di Wiratha tanpa diketahui Kurawa.
2. Prabu Matsyapati mengutus Kresna untuk meminta kembali Indraprastha. Suyudana kekeh tidak mau menyerahkan Indraprastha dan daerah jajahan serta sebagian dari Astina karena pengaruh Sengkuni, maka terjadilah Baratayuda.

3. Telah banyak yang gugur dalam peperangan diantaranya Bhishma, Druna, serta Salya. Orang-orang Kurawa habis tinggal Sengkuni dan Duryudana yang tersisa.

XXI. Adegan Duryudana dan Dhetarastra.

1. Destarastra menanyakan tentang kebenaran kematian Dursasana dan Durmagati.
2. Dhetarastra kecewa terhadap Sengkuni yang telah memporak-porandakan Astina.
3. Dhetarastra memaksa Sengkuni memasuki pertempuran melawan Pandhawa.

XXII. Sengkuni Gugur.

1. Sengkuni memasuki pertempuran dengan didampingi Surabash dan Antisura.
2. Bratasena berhasil membunuh Antisura dan Surabash.
3. Sengkuni berhadapan dengan Yama Widura. Senjata Yama Widura tidak mampu melukai Sengkuni, justru sebaliknya Sengkuni berhasil menyalurkan senjatanya ke tubuh Yama Widura.
4. Petruk membuktikan kesaktian Sengkuni.
5. Bratasena berhasil menyerang Sengkuni, tetapi Sengkuni lebih tangguh dan perkasa. Tubuhnya kebal terhadap pukulan dan senjata.
6. Bratasena hampir putus asa sehingga sempat meninggalkan pertempuran.
7. Bratasena meminta nasihat Semar untuk mengalahkan Sengkuni.
8. Semar membuka rahasia kelemahan Sengkuni yang ada pada duburnya.
9. Bratasena kembali menghadapi Sengkuni dan berhasil menangkapnya, Badan Sengkuni dijungkirkan kemudian kuku Pancanaknya ditancapkan pada dubur Sengkuni sehingga Sengkuni menjerit kesakitan dan kehilangan daya kesaktiannya.
10. Oleh karena dendam atas perilaku Sengkuni di masa lalu, tubuh Sengkuni dirusak. Langannya dilepas dengan paksa dengan cara ditarik.

Putruk juga ikut melepas salah satu tangannya. Begitu pula dengan kedua kakinya dilepas. Mulut Sengkuni disobek-sobek, dan akhirnya kepala dipisah dari tubuhnya. Dengan terpisahnya kepala dari tubuh maka matilah Sengkuni dengan cara yang mengerikan.

11. Puntadewa, Arjuna, Nakula, Sadewa dan Kresna datang menyaksikan perbuatan Bratasena yang sedang membunuh Sengkuni.

Tancep Kayon



BAB IV. SANGGIT BANJARAN SENGKUNI

Pada bab IV ini akan dibahas inti penelitian, yaitu *sanggit* dalam *Bajaran Sengkuni*. Pengertian *sanggit* dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai kreatifitas dalang atau juru cerita dalam menyusun cerita. Kecuali *sanggit cerita* juga akan dibahas mengenai *sanggit tokoh*, yaitu kreatifitas dalang dalam mengolah tokoh cerita sehingga kelihatan berkarakter. Adapun tokoh yang menjadi objek penelitian ini adalah Sengkuni sebagai tokoh yang diceritakan.

A. Penyusunan Cerita

Teori hubungan intertekstual mengatakan bahwa di dalam setiap teks sastra selalu terdapat teks-teks lain. Dengan kata lain setiap teks sastra selalu dibangun berdasarkan teks-teks lain yang telah ada sebelumnya, ia dibangun tidak dalam kekosongan budaya, ia lahir sebagai response terhadap karya-karya sebelumnya (Teuw, 1983: 63). Hal yang demikian itu selaras dengan yang dikatan B Subono bahwa lakon umumnya dibangun berdasarkan teks-teks lakon yang telah ada sebelumnya (1996: 15). Dari teks-teks lakon yang sudah ada itu kemudian diambil bagian-bagian tertentu yang dianggap sesuai kemudian disusun menjadi sebuah lakon baru, lebih-lebih lakon jenis *banjaran* (Purbo Asmoro, wawancara Mei 2017). Dengan demikian sesungguhnya *banjaran* merupakan deretan dari teks-teks lakon yang telah disarikan, kemudian dibentuk sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah lakon jenis *banjaran* yang utuh sesuai dengan yang dikehendaki dalang.

Pada pembicaraan proses kajian penyusunan cerita ini, peneliti tidak akan selalu menunjuk hipogramnya. Hal itu didasarkan alasan bahwa beberapa cerita atau lakon telah dikenaldan telah masuk ke dalam benak peneliti sejak masih kanak-kanak yang diperoleh dari nonton maupun mendengarkan dongengan dari orang tua yang diwariskan secara turun temurun. Alasan lainnya bahwa banyak cerita atau lakon yang secara umum telah merasuk di hati masyarakat pendukungnya tanpa diketahui nama pencipta dan waktu penciptaan maupun sumbernya sehingga sering disebut sebagai *anggitan para*.

Berpangkal pada pendapat Teeuw (1983) dan Subono (1996) di atas serta berdasarkan pengamatan peneliti bahwa *Banjaran Sengkuni* (2009) dibangun berdasarkan teks-teks yang telah ada sebelumnya. Teks-teks tersebut diolah dengan cara diambil bagian yang dianggap penting sedemikian rupa kemudian disusun menjadi sebuah teks yang baru. Adapun teks-teks lakon yang digunakan untuk membangun lakon baru yang disebut *Banjaran Sengkuni* (2009) meliputi *Sengkun Lair* (Kelahiran Sengkuni), *Sayembara Kunthi* (dalam bentuk narasi atau *pagedhongan*), *Pamuksa* (dari kisah *Gandamana Luweng* sampai *Pandhu Muksa*), *Bale Sigala-gala*, *Babat Wanamarta*, *Pandhawa Dhadhu*, dan diakhiri dengan Baratayuda khususnya pada bagian kematian Sengkuni. Teks-teks lakon yang digunakan untuk menyusun lakon baru yang disebut *Banjaran Sengkuni* tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Sengkuni Lair*

Menurut dalang Ki Joko Santosa bahwa sesungguhnya jarang seorang dalang yang secara khusus menyajikan kisah kelahiran Sengkuni sebagai sebuah lakon yang utuh. Joko Santosa sendiri ragu apakah pernah ada seorang dalang yang menyajikan lakon kelahiran Sengkuni. Selanjutnya dikatakan bahwa selama ini dia belum pernah ditanggap oleh warga masyarakat yang secara khusus meminta supaya digelarankan wayang purwa dengan lakon *Sengkuni Lair*. Ia yakin bahwa hal serupa juga terjadi pada dalang-dalang lainnya. Menurutnya aneh jika ada warga yang menanggap lakon tersebut sebagai ujub ucapan syukur atas kelahiran bayi, karena tidak seorang pun yang menghendaki anaknya mempunyai perilaku bagaikan Sengkuni (Joko Santoso, wawancara April, 2017). Menurut pengalamannya bahwa lakon-lakon kelahiran umumnya disajikan dalam rangka syukuran atas kelahiran anak adalah lakon-lakon kelahiran dari tokoh-tokoh yang dianggap secara moral berkepribadian baik dan keturunan keluarga yang baik. Golongan yang dianggap baik itu pada umumnya menunjuk pada tokoh-tokoh Pandhawa. Sebagai contoh lakon *Laire Gathotkaca*, dan *Laire Abimanyu* dan tentu masih ada banyak lagi.

Teks lakon *Banjaran Sengkuni* karya Purbo Asmoro (2009) dimulai dengan kisah kelahiran Sengkuni. Pada bagian awal ini konflik sudah mulai tampak pada adegan I (jejeran). Pada adegan pertama ini menceritakan Suwela yang gundah karena isterinya yang bernama Dewi Kesru meninggalkan Plasajenar dan berselingkuh dengan seorang gandarwa bernama Setibar. Perselingkuhan itu berakibat hamilnya Kesru. Hal itu dikemukakan Suwela kepada Wiyasa yang pada saat itu sedang berkunjung ke Plasajenar.

Sebagai seroang rohaniwan, Wiyasa bermaksud mempersatukan kembali Suwela dengan Dewi Kesru. Usaha Wiyasa berhasil setelah membunuh gandarwa Setibar. Meskipun Kesru telah kembali ke Plasajenar, tetapi ketegangan antara sepasang suami isteri itu belum juga reda. Hal itu ditandai dengan Suwela yang bersikap acuh serta tidak bersedia memberi nama anak yang dilahirkan Dewi Kesru. Oleh karena Suwela tidak bersedia memberi nama pada anak hasil perselingkuhan Kesru dengan Setibar, maka Dewi Kesru sendiri yang memberi nama anaknya, yaitu dengan nama Suman. Berkat nasihat Wiyasa akhirnya Suwela bersedia menerima anak Kesru itu sebagai anak sendiri, namun dengan ketus Dewi Kesru menyatakan bahwa tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk mendidik dan membesarkan Suman (adegan III 1-7). Adegan Plasajenar ditutup dengan pernyataan Kesru yang tidak membutuhkan bantuan orang lain untuk membesarkan dan mendidik Suman, peteranya.

Kelahiran bayi ditandai dengan hujan darah dan lolongan ribuan srigala (adegan III: 5). Teks lakon kelahiran Suman ditutup dengan pesan singkat Abiyasa kepada Suwela dan Kesru supaya menjaga dan melindungi Suman dari sifat buruk gandarwa Setibar yang telah mengancam akan masuk menitis kedalam bayi Suman, dan akan menjadikan Suman sebagai *lelethe king jagat* (Adegan III: 7).

2. *Sayembara Kunthi* dalam bentuk narasi (*pagedhongan*).

Sayembara Kunthi, juga dikenal dengan *Kunthi Pilih* karena kata *sayembara* itu sendiri dalam tradisi masa lampau, khususnya dalam sastra Jawa Kuna berarti *pilih*. Pada bagian *Sayembara Kunthi* ini diceritakan dalam bentuk narasi

(*pagedhongan*). Adapun yang diceritakan dalam *pagedhongan* bukanlah sayembaranya itu sendiri, melainkan kegagalan Gandara dan Suman yang menghadang dan merebut Kunthi dari Pandhu dalam perjalanannya menuju Astina setelah memenangkan sayembara. Oleh karena Gandara mati dibunuh Pandhu, maka Suman solider membela kakak kandungnya (*bela pati*) yang telah mati oleh Pandhu. Usaha Sengkuni dalam rangka membela kakaknya sia-sia karena Pandhu lebih unggul dibandingkan dengan Sengkuni. Sebagai akibat kekalahan melawan Pandhu, Suman dan Gendari menjadi tahanan *boyongan* dan harus mengabdikan diri di Astina. Singkat ceritanya bahwa Gendari telah diperisteri Dhestarastra, dan Suman menjadi hamba Pandhu di Astina. Diceritakan pula bahwa Gendari merasa kecewa diperisteri Dhestarastra yang buta, sebab sesungguhnya sejak semula ia berharap menjadi isteri Pandhu. Seperti halnya Gendari, Suman pun merasa kecewa kakaknya diperisteri Destarastra yang menurut Suman tidak mempunyai masa depan. Kekecewaan itu menyebabkan munculnya dendam yang luar biasa pada diri Suman terhadap Pandhu. (Adegan III: 9 *pagedhongan*). Episode penghadangan Gandara terhadap Pandhu sampai pada Gendari dan Suman menghamba di Astina merupakan bagian akhir dari *Sayembara Kunthi*. Itulah sebabnya episode ini digolongkan ke dalam *Sayembara Kunthi*.

Narasi penghadangan Gandara, Sengkuni, dan Gendari merupakan peristiwa penting dalam kerangka *Banjaran Sengkuni*, karena adegan tersebut berfungsi menghubungkan kelahiran Sengkuni dengan *Pamuksa*. *Pagedhongan* diawali narasi singkat yang menyatakan bahwa Suman telah tumbuh dewasa. Ia tumbuh sebagai manusia yang tampan, cerdas, tetapi telah memiliki watak licik. Disusul narasi berikutnya mengenai penghadangan Gandara, Suman, dan Gendari atas Pandhu yang dalam perjalanan pulang setelah memenangkan sayembara Kunthi. Narasi diakhiri dengan pernyataan dalam mengenai Suman yang mengabdikan diri di Astina yang dengan segala cara berusaha meraih cita-citanya. Selanjutnya disambung dengan lakon *Pamuksa*.

3. *Pamuksa*

Pamuksa menceritakan perang besar antara Pringgondani melawan Astina. Perang berakibat gugurnya dua orang raja, yaitu Tremboko raja Pringgondani dan Pandhu raja Astina. Salah seorang dalang yang pernah melakonkan *Pamuksa* adalah Ki Narto Sabdo (1983). Dalam *Banjaran Sengkuni* (2009) tampak lakon *Pamuksa* dikutip lebih dominan jika dibandingkan dengan lakon-lakon lainnya. Hal itu disebabkan bahwa pada lakon tersebut tokoh Sengkuni mempunyai peran yang dominan. Hal itu ditandai dengan munculnya Sengkuni hampir dalam semua peristiwa.

Adegan lakon *Pamuksa* yang disajikan Purbo Asmoro berbeda yang disajikan Ki Narto Sabdo (1983). Perbedaannya keduanya terletak pada latar belakang terjadinya ketegangan antara Pringgondani dengan Astina. Narto Sabdo (1983) menceritakan bahwa ketegangan antara Pringgondani dengan Astina memang disengaja diciptakan oleh Tremboko. Tremboko dengan sengaja memancing kemarahan Pandhu dengan tujuan terjadi pertempuran antara dirinya melawan Pandhu. Ia percaya bahwa Pandhu mampu mengalahkan dan membunuhnya. Ia akan bersyukur jika dibunuh Pandhu, karena menurut keyakinannya bahwa Pandhulah yang dapat mensurgakan dirinya. Melalui Pandhu ia percaya tidak akan masuk surga para raksasa, tetapi akan mencapai surga dengan masyarakat manusia. Keyakinannya cukup beralasan karena Pandhu mempunyai ajaran *Sastrajendra Hayuningrat Pangruwating Diyu* (Rahno Triyogo, 2016: 42). Sedangkan Purba Asmoro (2009) menceritakan bahwa yang menjadi latar belakang terjadinya ketegangan politik dan pertempuran Pringgondani melawan Astina adalah akibat politik adu domba yang dilakukan Suman (Sengkuni) dalam rangka meraih suatu keinginan.

Kisah *Pamuksa* dalam *Bajaran Sengkuni* (2009) dimulai dengan adegan Pringgondani. Pada adegan ini Tremboko mengemukakan betapa bangga dan puasnyanya menjadi murid Pandhu raja Astina. Sebagai tanda bangga, puas, dan hormatnya kepada gurunya, maka ia bermaksud mengadakan perjamuan besar

dengan mengundang guru kebanggaannya. Untuk melaksanakannya kehendaknya itu Tremboko mengutus salah seorang puteranya bernama Hari Bawana supaya menghantarkan surat undangan kepada Pandhu. Oleh karena pentingnya acara yang akan dibuat itu, Tremboko berpesan kepada Hari Bawana supaya menyerahkan secara langsung kepada Pandhu (adegan IV: 1-4).

Pesan Tremboko terhadap Hari Bawana merupakan pesan yang bernilai khusus yang ditandai dengan larangan untuk tidak boleh diterima tangan ketiga. Bagi saya (peneliti) pesan Tremboko tersebut merupakan isyarat dari dalang bahwa akan terjadinya sesuatu yang berhubungan dengan surat undangan. Kebenaran dugaan peneliti terbukti, yang dapat dilihat pada adegan VI: 5-6. Adegan Pringgondani diakhiri dengan keberangkatan Hari Bawana menuju Astina dengan membawa surat undangan. Adegan Pringgondani selesai kemudian disambung dengan adegan VI Dhestarastra dan Sengkuni.

Adegan VI menyajikan percakapan Dhestarastra dan Sengkuni. Pada adegan ini Sengkuni menghasut Dhestarastra supaya merebut kekuasaan Pandhu. Ada 3 alasan Sengkuni menghasut Dhestarastra, yaitu: *pertama*, Dhestarastra merupakan anak sulung laki-laki, sehingga lebih berhak atas tahta Astina jika dibandingkan dengan Pandhu. *Kedua*, masa depan Kurawa akan lebih terjamin, dan yang *ketiga*, Sengkuni menghendaki jabatan perdana menteri yang saat itu dijabat Gandamana. Alasan menghendaki jabatan perdana menteri adalah bahwa Sengkuni merasa lebih mampu jika dibandingkan dengan Gandamana, serta dalam rangka mempersiapkan masa depan Kurawa.

Sengkuni gagal menghasut Dhestarastra, bahkan ia mendapat murka. Dengan tanpa pamit Sengkuni pergi keluar istana meninggalkan Dhestarastra seorang diri. Dalam perjalanan meninggalkan kadipaten, di halaman istana Astina ia bertemu dengan Hari Bawana yang sedang akan menghadap Pandhu. Dengan berbagai cara Sengkuni berhasil melunakkan hati Hari Bawana sehingga surat undangan yang mestinya diterima langsung oleh Pandhu jatuh di tangan Sengkuni.

Perjumpaannya dengan Hari Bawana membuka inspirasi baru bagi Sengkuni. Rencana jahatnya ia lanjutkan dengan cara mengubah isi undangan. Undangan semula berisi undangan pesta diubah menjadi undangan tantangan perang. Rencana Sengkuni berhasil terbukti dengan terjadinya ketegangan politik antara Astina dengan Pringgondani. Menghadapi situasi yang demikian itu Pandhu berlaku lebih bijak. Adapun langkah awal yang dilakukan Pandhu adalah menyelidiki kebenaran isi undangan dengan cara mengutus Gandamana sebagai duta perdamaian. Usaha Gandamana gagal karena secara rahasia Sengkuni terlebih dahulu merusak suasana dengan cara menyerang prajurit Pringgondani tanpa sepengetahuan Gandamana.

Pertempuran prajurit Pringgondani melawan Astina tidak dapat dihindarkan. Demi mencapai perdamaian Gandamana menarik pasukannya mundur dari pertempuran. Tanpa disadari Gandamana ia terjebak masuk dalam perangkap yang telah dibuat Suman dan Kurawa. Gandamana terperosok kedalam ranjau berupa sebuah lobang besar dan dalam. Melihat Gandamana terperosok dalam lobang yang besar dan dalam itu dengan cepat Suman dan prajurit Astina menimbuninya dengan tanah dan bebatuan sehingga diperkirakan Gandamana mati. Peristiwa tersebut dalam tradisi pedalangan dikenal dengan *Gandamana Luweng*.

Menurut Ki Narto Sabdo dalam *Pamuksa* (1983) bahwa yang membuat jebakan atau ranjau bukan Sengkuni, tetapi orang-orang Astina. Ranjau itu mereka buat ketika menyadari bahwa Gandamana merupakan seorang ksatria sakti tak terlawankan, maka untuk melumpuhkan diupayakan ranjau atau perangkap. Dengan perangkap itu mereka berhasil melumpuhkan Gandamana, bahkan Gandamana diperkirakan mati setelah ditimbuni tanah dan bebatuan (Rahno Triyogo, 2016: 32).

Dilihat dari sudut *Banjaran Sengkuni* karya Purbo Asmoro, bahwa perbedaan peristiwa *luweng* terjadi rupa-rupanya Ki Purbo Asmoro ingin lebih menonjolkan karakter Sengkuni yang dalam masyarakat telah difonis sebagai

yang berwatak licik, dan menghalalkan segala cara demi tercapainya tujuan tertentu.

Suman tidak pernah menyangka bahwa Gandamana dapat keluar dari perangkapnya dalam keadaan hidup, dan betapa terkejutnya ketika ia ditangkap Gandamana. Dengan melampiaskan kemarahannya Gandamana menyerang Suman dengan hebat sehingga Suman menjadi cacat fisik secara permanen. Wajah Sengkuni rusak, begitu pula suaranya juga rusak karena mulutnya luka berat, tangannya patah, begitu pula dengan kakinya. Setelah menjadikan Sengkuni cacat permanen Gandamana mengaku bahwa ia telah bersalah kepada raja, karena telah menjatuhkan hukuman kepada Suman. Sebagai bukti kesalahannya ia meninggalkan Astina, selanjutnya Suman dilantik sebagai perdana menteri dengan nama baru Sengkuni atau Tri Gantalpati. Dengan dilantikannya Suman menjadi perdana menteri maka semakin terbuka kesempatan Suman untuk menguasai Astina.

Selanjutnya diceritakan bahwa Suman mengadu domba raja Tremboko dengan raja Pandhu sehingga terjadi perang besar antara Pringgondani melawan Astina. Perang besar itu disebut Pamuksa. Adu domba terjadi didorong oleh keinginannya untuk merebut Astina yang akan dipersembahkan kepada Duryudana putera Dhestarastra. *Pamuksa* diakhiri dengan narasi kematian Pandhu dan Tremboko dalam pertempuran. Dengan demikian sesungguhnya yang menyebabkan terjadinya perang besar *Pamuksa* adalah politik adu domba Sengkuni. Disusul kemudian lakon *Bale Sigala-gala*.

Lakon *Pamuksa* mendapat porsi yang cukup banyak. Pada lakon tersebut Sengkuni sangat berperan dalam membentuk lakon yang bulat. Dari awal cerita telah diceritakan secara diskriptif oleh dalang bahwa ia tumbuh sebagai manusia yang pintar berdiplomasi, licik, dan menghalalkan segala cara untuk mencapai tujuan tertentu (adegan IV *pagedhongan*). Berbagai peran licik ia lakukan dalam rangka mencapai tujuan. Misalnya mengadu domba antara Tremboko dengan Pandhu; merekayasa Gandamana masuk kedalam perangkap; menimbuni Gandamana dengan tanah dan bebatuan; membuat laporan Palsu guna memfitnah

Gandamana yang mengakibatkan Gandamana kehilangan jabatan serta terusir dari Astina, dan diakhiri dengan keberhasilannya menyingkirkan Pandhu untuk selama-lamanya.

4. *Bale Sigala-gala*

Adegan Sengkuni yang berdialog dengan Gendari mengawali kisah *Bale Sigalagala*. Pada perjumpaannya dengan Gendari tersebut dengan bangganya Sengkuni menceritakan keberhasilannya memporak-porandakan Astina sampai terbunuhnya Pandhu (Adegan XIV: 1-2). Adegan Sengkuni dengan Gendari ini berfungsi menghubungkan kisah *Pamuksa* dengan kisah *Bale Sigala-gala*.

Dengan terbunuhnya Pandhu maka halangan terberat untuk mengasai Astina sudah tidak ada lagi. Kepada Gendari, Sengkuni mengemukakan rencananya untuk membinasakan Pandhawa dengan tujuan supaya kekuasaan Astina jatuh pada Duryudana. Adapun cara yang akan ditempuh adalah dengan berpura-pura membagi Astina menjadi dua bagian. Bagian yang satu diserahkan Kurawa dan yang lainnya diserahkan kepada Pandhawa. Selanjutnya akan diadakan pesta syukur di hutan Waranarata. Pada saat itulah Sengkuni akan membinasakan Pandhawa dengan cara membakar rumah penginapannya yang telah dipersiapkan oleh seorang ahli bangunan bernama Puracana. Singkat cerita pesta syukur diselenggarakan di hutan Waranawata. Sesuai dengan pesan Yama Widura, Pandhawa sangat berhati-hati sebagai tanda waspada atas rencana jahat Sengkuni. Bhima yang biasanya rakus makan, saat itu sangat waspada, begitu pula dengan Pandhawa lainnya dan Kunthi.

Malam semakin larut, pesta pun berakhir. Kurawa kembali ke ruang peristirahatan, begitu pula dengan Pandhawa. Pada saat mereka tidur, Suman melalui Puracana membakar rumah penginapan Pandhawa yang terbuat dari bahan-bahan yang mudah terbakar, dalam tradisi Jawa Kuna dikatakan bahwa bangunan itu terbuat dari kardus, oleh karena itu disebut rumah kardus. Pandhawa waspada sehingga dengan cepat berhasil meloloskan diri. Selanjutnya melalui *pagedhongan* diceritakan bahwa berkat pertolongan *Garangan Seta* (*Garangan*

Putih) perjalanan Pandhawa sampai di kahyangan dhasar bumi. Di istana dasar bumi itu Bratasena mengawini Naga Gini. Diceritakan pula secara singkat bahwa Bratasena berhasil menyelamatkan rakyat Ekacakra dari keganasan rajanya bernama Baka. Peristiwa ini dikenal dengan lakon *Prabu Baka*. Kemudian disusul dengan lakon *Gandamana Sayembara* atau *Sayembara Drupadi*.

Bale Sigala-gala diceritakan dengan singkat, karena bagian terpenting dari kisah ini adalah pembakaran balai penginapan Pandhawa. Kisah penyelamatan Pandhawa sampai *Gandamana Sayembara* hanya diceritakan dalam *pagedhongan* secara singkat. Kemudian disambung dengan lakon *Babat Wanamarta*.

5. *Babat Wanamarta*

Kisah diawali dengan adegan pertemuan Bhisma dengan Dhestarastra di kadipaten Dhestarastra. Bhisma mengingatkan Destarastra bahwa tidak tepat jika Astina diserahkan kepada Duryudana sebab sesungguhnya Pandhawa masih hidup. Pada saat itu Dhestarastra tidak mengetahui jika Pandhawa masih hidup. Menurut laporan yang ia dengar bahwa Pandhawa mengalami kecelakaan dan telah mati terbakar di hutan Warabawata beberapa waktu yang lampau. Tempat persinggahannya terbakar dengan hebat tanpa diketahui penyebabnya. Dhestarastra juga tidak tahu bahwa yang mencelakai Pandhawa adalah Sengkuni. Mendengar cerita Bhisma tersebut Dhestarastra sangat sedih bercampur marah dan rasa penyesalan yang luar biasa. Pada saat mereka berdua berbincang-bincang membicarakan keberadaan Pandawa tiba-tiba Bhratasena datang dan berada di antara mereka. Sebagai tanda suka cita dan cintanya kepada Pandhawa, Dhestarastra menghadiahkan hutan Wanamarta yang juga dikenal dengan nama Amerta, Amarta, atau Mertani kepada Pandhawa. Dhestarastra menghadiahkan hutan itu supaya di hutan itu dibangun kerajaan baru sebagai tempat tinggal Pandhawa. Konon hutan tersebut merupakan hutan yang dianggap *angker* karena dihuni Jin yang setiap saat siap membunuh siapa pun yang memasuki wilayah tersebut.

Pandhawa dengan segenap usahanya membuka (*mbabat*) hutan Wanamarta yang rencananya di tempat itu akan dibangun negara baru. Hutan

seketika berubah menjadi istana yang indah setelah Puntadewa bertemu dan bersatu dengan jinpenunggu hutan tersebut. Nama jin itu adalah Yudhisthira. Itulah sebabnya Puntadewa juga dikenal dengannama Yudhisthira. Adapun nama negara baru itu adalah Amarta, atau Ngamarta. Amarta berasal dari kata *mrta* yang berarti mati. *A-mrta* berarti tidak mati atau hidup (Mardiwarsito, 1978: 191).

Pada kisah Babat Wanamarta tersebut juga diceritakan secara singkat dalam *pagedhongan* mengenai pernikahan Bratasena dengan seorang rasaksa perempuan (*raseksi*) bernama Arimbi. Berkat ketulusan Kunthi wajah Arimbi yang *raseksi* itu berubah menjadi seorang perempuan cantik bagaikan bidadari. Dari perkawinannya itu kelak Arimbi melahirkan seorang anak yang diberi nama Tetuka, yang dikemudian hari lebih dikenal dengan Gathotkaca.

Kisah *Babat Wanamarta* dihadirkan dalam rangka pertempuran besar yang disebut Baratayuda. Kisah ini harus ada sebab negara baru yang disebut Amarta itu akan dijadikan taruhan dalam permainan *Dhadhu* yang menyengsarakan Pandhawa. Lakon tersebut mengantar cerita menuju masa pembuangan Pandhawa selama 12 tahun ditambah 1 tahun masa penyamaran di Wiratha. Babat Wanamarta berakhir, kemudian disambung dengan kisah permainan *dhadhu* yang dikenal dengan lakon *Pandhawa Dhadhu*.

6. *Panhawa Dhadhu*

Adegan Sengkuni dengan Kurupati (Duryudana) mengawali kisah *Pandhawa Dhadhu*. Kurupati menceritakan rasa irinya atas keindahan Amarta. Kecuali iri ia merasa heran mengetahui bahwa Pandhawa berhasil membuka (*mbabat*) Wanamarta. Menurut pendapatnya bahwa hal itu tidak mungkin terjadi karena hutan itu dikuasai jin yang sangat kejam. Ia juga merasa heran karena kerajaan dibangun dalam waktu cepat, bahkan dapat disebut sekejap dengan hasil yang luar biasa. Ia juga teringat ketika dipermalukan di Amarta pada peristiwa terperosok ke dalam kolam. Hal itu terjadi karena keidahan istana. Ia tidak dapat membedakan antara lantai dengan kolam, sehingga ia terperosok jatuh ke dalam kolam yang ia kira lantai.

Menanggapi perasaan iri Kurupati itu, Sengkuni menawarkan sebuah cara supaya Kurupati dapat memiliki Amarta yang amat idah itu. Ia menawarkan untuk berjudi *dhadhu* melawan Pandhawa dengan taruhan negara beserta isinya. Kurupati menerima usulan Sengkuni untuk berjudi *dhadhu*. Singkat cerita perjudian terselenggara dengan kekalahan Pandhawa. Konsekuensi dari kekealahannya itu bahwa Pandhawa terusir dari Amarta dan harus mengalami Wanaprastha selama duabelas tahun dan penyamaran selama satu tahun.

Kisah permainan *dhadhu* ini disajikan secara singkat, yakni hanya pada terjadinya permainan *dhadhu* sehingga terasa kurang dramatik. Begitu pula kisah penelanjangan Drupadi yang tidak disajikan secara visual. Penelanjangan Drupadi hanya disajikan dalam narasi (*pagedhongan*) secara singkat. Hal ini terjadi barangkali karena kisah penelanjangan Drupadi tidak akan banyak mewarnai pada kisah terbunuhnya Sengkuni.

7. Baratayuda

Baratayuda merupakan puncak perang baik secara politis maupun secara militer. Pada peristiwa ini sudah tidak ada dialog lagi, yang ada hanya saling membunuh untuk memperoleh kemenangan. Semua daya upaya dilakukan demi memperoleh kemenangan. Semua ksatriya terlibat dalam pertempuran tanpa terkecuali, baik tua maupun muda, dari Bhisma sampai Lesmana Indrakumara. Begitu pula dengan Sengkuni yang juga terlibat dalam pertempuran sampai mati.

Baratayuda diawali dengan *pagedhongan* bahwa Pandhawa telah melewati 12 tahun masa pembuangan di hutan Kamiyaka dan 1 tahun penyamaran di Wiratha. Diceritakan pula mengenai Kresna yang diutus sebagai Duta Pandhawa, tetapi Kurawa tetap pada pendiriannya tidak bersedia menyerahkan sebagian dari Astina. Selanjutnya diceritakan secara singkat mengenai kematian para pahlawan kubu Kurawa di medan Kurusetra. Yang telah gugur dalam pertempuran itu antara lain Bhisma, Durna, dan Salya. Dhestarastra sedih mengetahui kehancuran Astina karena kelakuan Sengkuni. Oleh karena perasaan sedih dan marah maka

Destarastra memaksa Sengkuni supaya terjun ke dalam pertempuran melawan Pandhawa.

Dalam pertempuran melawan Pandhawa, Sengkuni menunjukkan kehebatannya. Berbagai senjata tajam tidak mampu melukainya, begitu pula dengan berbagai jenis pukulan tidak membuatnya takluk. Bhratasena kebingungan bahkan hamper putus asa menghadapi Sengkuni yang kesaktiannya luar biasa. Dalam situasi yang hamper putus asa itu ia bertanya kepada Semar mengenai titik lemah Sengkuni.

Semar menjelaskan bahwa dalam kisah *Lenga Tala*, Sengkuni berhasil melumuri sebagian besar tubuhnya dengan *lenga tala*, tetapi ada sebagian yang tidak terkena *lenga tala*, yaitu bagian dubur. Dengan demikian letak kelemahan Sengkuni ada pada duburnya. Berkat nasihat Semar itu dengan penuh semangat Bratasena kembali ke medan pertempuran.

Batasena berhasil berhadapan-hadapan dengan Sengkuni. Dengan cepatnya Bratasena menangkap Sengkuni, kemudian dijungkir balik dan dubur Sengkuni ditusuk dengan kuku Pancanaka. Bersamaan dengan masuknya Pancanaka ke dalam dubur, Sengkuni menjerit kesakitan. Sengkuni dibunuh dengan tubuh dicuil-cuil, kedua tangannya dilepas dan dilempar ke udara, begitu pula dengan kedua kakinya. Kepala dipisahkan dari tubuhnya, mulut disobek-sobek sehingga tidak tampak sebagai manusia lagi. Dengan kematian Sengkuni maka Banjaran Sengkuni berakhir. *Tancep kayon*.

B. Kesatuan Cerita

Bajaran merupakan sebuah lakon yang menceritakan perjalanan hidup seorang atau sekelompok orang. Perjalanan hidup tersebut bisa diawali sejak kelahiran atau dimulai dari peristiwa yang dianggap penting dan diakhiri dengan peristiwa penting pula. Contoh *banjaran* yang tidak diawali dengan kisah kelahiran adalah *Banjaran Sengkuni* karya Ki Mantep Sudarsono (2016). *Banjaran* tersebut dimulai dengan kisah Gandamana yang terperosok dalam lobang besar, yang dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta disebut dengan lakon *Gandamana*

Luweng. Demikian pula dengan *Banjaran Sengkuni* yang merupakan kisah perjalanan hidup Sengkuni. Purbo Asmoro menyajikan *Banjaran Sengkuni* (2009) diawali dari kelahiran dan diakhiri dengan kematian Sengkuni.

Purbo Amoro mengawali ceritanya dengan kelahiran dan diakhiri dengan kematian tentu mempunyai alasan tertentu. Bagi orang Jawa kelahiran manusia merupakan suatu peristiwa yang dianggap penting. Hal itu ditandai dengan sering diadakan ritual peringatan pada setiap hari kelahiran. Tradisi Jawa mengenal ritual selapanan, juga hari ulang tahun. Demikian pula dengan hari kematian dianggap penting karena merupakan berakhirnya sejarah kehidupan. Dari kelahiran sering dapat diperoleh gambaran bagaimana ia akan mati, juga tampak karakter seperti apa yang akan dilakoninya.

Telah disebutkan di atas bahwa *Banjaran Sengkuni* dibangun atas 6 (6) lakon atau peristiwa, antara lain peristiwa kelahiran Sengkuni, *Pamuksa*, *Bale Sigala-gala*, *Babat Wanamarta*, *Pandhawa Dhadhu*, dan diakhiri dengan Baratayuda. Sebagai *banjaran* tentu sang dalang berusaha memadukan ketujuh lakon tersebut sehingga lahir lakon baru yang disebut *banjaran*. Pada bab IV B ini peneliti berusaha mencermati mengenai cara dalang memadukan ketujuh lakon tersebut menjadi kesatuan dalam lakon yang baru yang disebut *Banjaran Sengkuni*.

Proses penyusunan lakon atau cerita dalam fiksi umumnya disatukan melalui proses sebab-akibat atau flash-back. Namun demikian tidak jarang dijumpai cerita yang meloncat-loncat ke depan sehingga tidak tampak hubungan atau jalinan yang erat antara episode satu dengan yang lainnya (Wawancara dengan B. Subono). Adapun jalinan antar lakon atau peristiwa dapat diuraikan sebagai berikut.

Dilihat dari strukturnya yang terdiri dari 3 *pathet* tampak bahwa *pathet* 6 terdiri dari ringkasan episode kelahiran Suman dan lakon *Pamuksa*. *Pathet* 9 terdiri dari ringkasan episode *Bale Sigala-gala*, ringkasan *Babat Wanamarta*, ringkasan *Pandhawa Dhadhu*, dan *Bharatayuda* khusus episode kematian Sengkuni.

Pathet 6 dibuka dengan kisah kelahiran Suman (Sengkuni) merupakan titik awal perjalanan sejarah Suman. Kelahirannya di dunia terjadi setelah Dewi Kesru mengkiyanati Suwela dengan cara berselingkuh dan berjina dengan seorang gandarwa bernama Setibar (Adegan I). Pada saatnya Dewi Kesru melahirkan seorang bayi laki-laki yang berparas tampan, tetapi dari bayi itu telah muncul taringnya. Bayi itu oleh Dewi Kesru diberi nama Suman (Adegan I-III), tanpa ada penjelasan alasan diberi nama Suman. Diceritakan pula bahwa tidak lama setelah kelahirannya, roh Setibar (ayah kandungnya) menitis, mewariskan wataknya pada diri Suman. Kisah kelahiran Suman berakhir setelah Abiyasa berpesan kepada Suwela dan Kesru supaya melindungi Suman dari sifat jahat Setibar, kemudian disambung dengan *Pamuksa* (Adegan IV- X).

Kesatuan kisah kelahiran Suman dengan *Pamuksa* dihubungkan dengan sebuah narasi (digedhong) yang menceritakan perjalanan Sengkuni memasuki istana Astina. Didiskripsikan bahwa Gendara yang ditemani Suman dan Gendari gagal merebut Kunthi dari tangan Pandhu setelah memenangkannya dalam sebuah sayembara. Gendara bukan hanya sekedar gagal, tetapi terbunuh Pandhu. Melihat kakaknya mati oleh Pandhu, Suman *bela pati*, tetapi berhasil ditundukkan Pandhu. Sebagai akibatnya bersama Gendari, Suman menjadi tahanan Pandhu. Oleh Pandhu keduanya dibawa ke istana. Dalam perjalanan hidupnya Gendari diperisteri Dhestarastra, sedangkan Suman diangkat menjadi pegawai istana. Gendari merasa kecewa atas nasibnya menjadi isteri Dhestarastra yang buta, sebab sesungguhnya ia menghendai menjadi isteri Pandhu. Kekecewaan Gendari diketahui Suman yang mengakibatkan Suman membenci Pandhu. Dikatakan bahwa Suman menghalalkan segala cara untuk meraih cita-citanya.

Episode kehadiran Suman di istana Astina mempunyai fungsi menyatukan atau menghantar masuk dengan episode berikutnya, yakni *Pamuksa*. Dalam *Pamuksa* itulah sepak terjang Suman mulai tampak, yang berarti mulai tampak pula karakter yang sebenarnya.

Pamuksa dimulai dengan adegan Pringgondani, raja Tremboko yang merencanakan mengadakan *bojana andrawina* dan mengundang Pandhu sebagai guru yang sangat dipujanya. *Bojana andrawina* yang direncanakan Tremboko gagal dilaksanakan karena kelakuan Suman. Kegagalan *bojana andrawina* menyebabkan terjadinya banyak korban, diantaranya terusirnya Gandamana dari istana, cacat tubuh secara permanen yang dialami Suman, terjadi perang besar antara Astina melawan Pringgondani. Peperangan itu membawa korban gugurnya para prajurit dari kedua belah kubu serta Tremboko dan Pandhu (Adegan IV – X). Berakhirnya *Pamuksa* menandai berakhirnya *pathet 6*, kemudian dilanjutkan dengan *pathet 9*.

Pathet 9 diawali dengan *gara-gara*, kemudian dilanjutkan dengan episode *Bale Sigala-gala*. *Bale Sigala-gala* diawali dengan adegan Suman dengan Gendari. Adapun yang dibicarakan pada pertemuan itu adalah Sengkuni yang melanjutkan rencananya untuk membawa Duryudana naik tahta. Bagi Suman jika Pandhawa masih ada maka dapat dipastikan bahwa Duryudana tidak akan pernah naik tahta. Demi tahta Astina, Suman merencanakan membinasakan Pandhawa dengan cara membakar Pandhawa di hutan Waranawata yang dalam tradisi pedalangan dikenal dengan peristiwa Bale Sigala-gala.

Bale Sigala-gala dimulai dengan adegan pertemuan Suman dengan Gendari. Pada pertemuan itu Suman menceritakan keberhasilannya membunuh Pandhu sebagai salah satu penghalang Duryudana dalam meraih cita-cita sebagai pemilik tunggal Astina. Setelah Pandhu terbunuh, Sengkuni merencanakan membinasakan Pandhawa sebagai penghalang utama bagi Duryudana dalam meraih kedudukan sebagai raja Astina. Kepada Gendari ia memaparkan rencana pembinasakan Pandhawa, yaitu dengan cara akan diundang hadir dalam pesta di Waranawata. Pandhawa akan diberi tempat khusus untuk bermalam. Ketika bermalam itulah Suman melaksanakan rencananya dengan cara membakar balai penginapan Pandhawa yang telah dipersiapkan oleh Purocana. Episode *Bale Sigala-gala* berakhir kemudian dilanjutkan dengan kisah *Babat Wabamarta*.

Babat Wanamarta diawali dengan adegan *pagedhongan* yang menceritakan pada malam yang telah direncanakan, setelah pesta usai dan Pandhawa memasuki balai penginapan, Suman memerintahkan Purocana supaya membakar balai penginapan Pandhawa. Setelah balai penginapan habis terbakar, Suman membunuh Purocana, dengan alasan demi keamanan Suman dan Kurawa. Setelah Purocana terbunuh Suman memerintahkan Dursasana supaya membunuh isteri Purocana dan para puteranya. Sebelum dibunuh, isteri Purocana supaya terlebih dahulu diperkosa (Adegan XII: 1-6 dan XIV: 4-10). Selajutnya diceritakan melalui narasi (*pagedhongan*) bahwa berkat pertolongan Garangan Seta, Pandhawa dan Kunthi selamat dari pembakaran balai penginapan. Perjalanan Pandhawa sampai ke kahyangan Dhasar Bumi. Di tempat itu Bhima menikah dengan Naga Gini. Setelah menikahi Naga Gini, Bhima berhasil menyelamatkan masyarakat Ekacakra dari genggamannya raksasa Baka. Diceritakan pula mengenai Pandhawa yang mengikuti sayembara Drupadi. Pada sayembara itu Bhima membunuh Gandamana. *Pegedhongan* berakhir dilanjutkan dengan adegan Bhisma, Dhestarastra, dan Gendari.

Pagedhongan di atas mempunyai fungsi sebagai sarana menghubungkan *Bale Sigala-gala* dengan *Babat Wanamarta*. *Babat Wanamarta* diawali dengan pertemuan Bhisma, Dhestarastra, dan Gendari. Pada pertemuan itu Bhisma memberi tahu Dhestarastra bahwa Pandhawa masih hidup. Pada saat mereka sedang berbincang-bincang Bhima datang yang membuat suasana berubah menjadi penuh suka-cita. Sebagai tanda suka cita itu Dhestarastra menghadiahkan hutan Waranawata kepada Pandhawa supaya diolah menjadi kerajaan baru. Setelah adegan Bhisma, Dhestarastra, Gendari dan Bhima selesai, dilanjutkan dengan Pandhawa membat *Wanamarta*. *Babat Wanamarta* berakhir setelah Jin Yudhisthira menyatu dalam diri Puntadewa. Persatuan mereka menyebabkan hutan berubah menjadi sebuah kerajaan yang indah dan diberi nama Ngamarta (Adegan XV – XVI). Dengan berakhirnya episode *Wanamarta*, lakon masuk pada *pathet manyura* diawali dengan peristiwa Pandhawa bermain dadu.

Pathet Manyura diawali dengan adegan Kurawa. Pada adegan itu diceritakan bahwa Duryudana merasa iri atas keindahan Negara Amarta. Karena indahnya itu sampai Duryudana tidak dapat membedakan kejernihan lantai dengan kejernihan kolam yang menyebabkan ia terperosok ke dalam kolam. Sengkuni tanggap dengan keinginan Duryudana yang menghendaki memiliki Negara seindah. Ia mengusulkan supaya menyelenggarakan permainan dadu melawan Pandhawa dengan taruhan negara. Singkat cerita Pandhawa menerima tantangan tersebut yang menyebabkan mereka kehilangan Amarta, bahkan juga harga diri yang dipertaruhkan. Akibat kekalahannya itu Pandhawa terusir dari Astina dan harus hidup di hutan selama 12 tahun dan hidup dalam penyamaran selama satu tahun. Setelah selesai permainan dadu, dilanjutkan dengan perang Baratayuda khususnya bagian kematian Sengkuni.

Peristiwa permainan dadu dengan perang besar Baratayuda dihubungkan melalui narasi singkat. Narasi tersebut bercerita tentang Pandhawa yang telah selesai melalui masa pembuangan selama 12 tahun di hutan Kamiyaka dan satu penyamaran di Wiratha tanpa diketahui Kurawa. Selanjutnya diceritakan gagalnya Kresna menjadi utusan perdamaian dari kubu Pandhawa. Kegagalan Kresna sebagai duta Pandawa menanggung sebuah konsekuensi, yaitu terjadinya perang antara Pandhawa melawan Kurawa. Diceritakan bahwa kubu Kurawa telah banyak pahlawan yang gugur, seperti Karna, Dursasana beserta para putera Kurawa, begitu pula dengan Drona dan Salya. Setelah selesai *pagedhongan* kemudian dilanjutkan dengan adegan Dhestarasta, Duryudana, dan Sengkuni. Pada adegan ini Sengkuni mendapat perintah dari Dhestarastra untuk segera memasuki medan perang.

Sengkuni memasuki peperangan dengan didampingi dua orang adiknya, yaitu Antisura dan Surabasa. Antisura dan Suabasa berhasil dibunuh Bhima. Dengan terbunuhnya kedua adiknya itu memaksa Sengkuni harus berhadapan dengan Bhima. Dengan susah payah Bhima berusaha mengalahkan Sengkuni, tetapi tidak berhasil, karena Sengkuni mempunyai kekuatan yang dahsyat kebal terhadap berbagai senjata tajam. Berkat nasihat Semar, Bhima

berhasil membunuh Sengkuni dengan cara menussuk anusnyadengan kuku saktinya bernama Pancanaka serta memotong-motong anggota badan dan memisahkan kepala Sengkuni dari badannya. Dengan kematian Sengkuni, maka *Banjaran Sengkuni* berakhir, dan *tancep kayon*.

C. Sanggit Tokoh

Suatu karya seni akan semakin bernilai jika audience dapat menangkap pesan teks yang disampaikan seniman pengarang (Puji Santosa, 1993: 31-32). Adapun salah satu cara menangkap pesan suatu karya sastra dapat dilakukan dengan cara mencermati bagaimana pelaku-pelaku fiksi ditampilkan yang dalam tradisi sastra disebut dengan penokohan (Atar Semi, 1990: 72). Penokohan tiada lain merupakan cara yang digunakan pengarang dalam melukiskan watak tokoh cerita. Ada beberapa cara dalam melukiskan watak tokoh cerita (rekaan), yakni 1, melalui segala sesuatu yang dilakukan, terutama ketika sedang menghadapi situasi kritis; 2, melalui semua yang dikatakan (tutur kata) yang mencerminkan tingkat emosionalnya; 3, melalui penggambaran fisik (warna kulit, rambut, wajah dan masih banyak lagi); 4, melalui apa yang dipikirkan, yang direncanakan, cita-cita atau keinginan-keinginannya; dan 5, melalui tanggapan tokoh lain tentang tokoh yang bersangkutan.

Kelima cara di atas dapat diringkas menjadi dua, yaitu secara analitik dan secara dramatik. Yang dimaksud dengan secara analitik bahwa seniman pengarang mendiskripsikan secara langsung keadaan tokoh cerita. Misalnya dengan jelas dikatakan sebagai yang berkaki pincang, berbau amis, bermata sipit, bercelana warna hitam, berambut kriting dan seterusnya. Sedangkan secara dramatik, bahwa seniman pengarang tidak langsung menyatakan keadaan tokoh-tokohnya. Ia menampilkan tokoh-tokoh cerita melalui apa yang dipikirkan, direncanakan, reaksi terhadap persoalan yang dihadapi, melukiskan keadaan sekitar tokoh (seting tempat), dialog dan segala perbuatan tokoh (Tengsoe Tjahjono, 1988:138-139).

Menurut pengamatan peneliti bahwa dalam pakeliran wayang purwa kedua teknik di atas digunakan secara bersama-sama. Hal yang demikian sangat membantu audience dalam memahami kandungan teks sebab dalang dengan gamblang melukiskan keadaan tokoh cerita.

Proses kreatif dalang dalam menyusun *Bajaran Sengkuni* (2009) ini akan disusun berdasarkan urutan lakon yang diawali dari peristiwa kelahiran sampai pada kematian tokoh cerita, dalam hal ini Sengkuni. Dengan cara yang demikian akan sangat membantu memperlancar peneliti dalam melaporkan perkembangan karakter Sengkuni secara kronologis. Adapun kreatifitas dalang (Porbo Asmoro) dalam mengolah tokoh Sengkuni adalah sebagai berikut.

1. Kisah Kelahiran

Dalam tradisi lisan berkembang suatu pandangan bahwa karakter manusia dibangun sejak dalam kandungan. Pengertian di dalam kandungan meliputi proses terjadinya janin, pemeliharaan janin yang meliputi jasmani maupun rohani. Proses terjadinya janin meliputi bagaimana proses hubungan seks kedua orang tuanya terjadi, dan dalam suasana yang bagaimana. Yang dimaksud pemeliharaan jasmani adalah pemenuhan makanan yang bergizi melalui ibu. Begitu pula pemeliharaan rohani, misalnya sang ibu sering mendengar atau mendendangkan lagu-lagu merdu dan indah serta syair-syair tertentu yang akan mempengaruhi batin janin.

Dalam tradisi Jawa lisan dikatakan bahwa anak disebut sebagai keturunan kedua orang tuanya. Anak juga disebut sebagai *trahing kusuma rembesing madu*, yang dapat dikatakan sebagai gambaran kedua orang tuanya. Berdasarkan uraian singkat di atas dapat dikatakan bahwa dalam diri manusia terdapat karakter dasar atau karakter bawaan dan karakter bentukan. Karakter bawaan merupakan karakter yang dibentuk semenjak dalam kandungan yang dilanjutkan setelah bayi lahir melalui pendidikan keluarga, pendidikan lingkungan, maupun pendidikan formal melalui jalur sekolah. Termasuk di dalam karakter bawaan adalah bakat atau talenta yang kemudian dijaga, dirawat, dan dipelihara dalam kehidupan.

Karakter tokoh Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2009) dibangun sejak proses terjadinya janin dalam rahim ibunya, yaitu Dewi Kesru. Hal ini serupa dengan kisah kelahiran Rahwana yang juga dikenal dengan Dasamuka (Sindhunata, 1984: 20-25). Sengkuni dan Dasamuka dilahirkan melalui proses perzinahan. Kedua bayi itu lahir sebagai akibat perbuatan terlarang (dosa jina) kedua orang tuanya. Anak yang dilahirkan dengan cara demikian itu oleh sebagian masyarakat disebut sebagai anak haram. Secara harafiah kata 'haram' dihadapkan dengan kata 'halal' yang berarti sah, sehingga kata 'haram' dimaknai sebagai sesuatu yang tidak sah. Kata 'haram' sesungguhnya bukan hanya bermakna tidak sah, tetapi lebih dari itu, kata 'haram' mempunyai konotasi negatif. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perbuatan (negative maupun positif) akan berdampak pada anak. Anak ikut menanggung dampak atau efek perilaku kedua orang tuanya.

Karakter dasar Sengkuni dibangun di atas dosa jina atau perselingkuhan antara Kesru dengan seorang gandarwa (Jw: *gendruwo*) bernama Setibar. Perjinaan Kesru bukan sembarang perjinaan, karena perjinaan dilakukan dengan seorang dari ras atau golongan yang berbeda, yaitu gandarwa (*gendruwo*). *Gendruwo* merupakan makhluk dari ras yang berbeda dengan manusia yang dianggap mempunyai derajat rendah atau hina, yang kurang diperhitungkan manusia. Derajat yang rendah itu sering dihubungkan dengan kelakuan *gendruwo* yang pada umumnya bertolak belakang dengan matabat manusia.

Kesru dikatakan berbuat selingkuh karena sesungguhnya Kesru telah bersuamikan seorang raja Plasajenar bernama Suwela. Akibat dari perselingkuhan itu Kesru melahirkan seorang anak yang tampan. Meskipun tampan tetapi ia bertaring (lihat adegan IV). Dalam hal ini taring sebagai tanda cacat rohani. Taring bukanlah ciri umum manusia yang baik, melainkan sebagai ciri atau tanda ras di luar manusia yang dalam tradisi Jawa disebut *buta*, termasuk di dalamnya yang disebut *gendruwo* atau gandarwa. Anak yang dilahirkan Kesru hasil perselingkuhan dengan gandarwa Setibar itu diberi nama Suman. Selanjutnya anak Kesru tersebut selaras dengan *Banjaran Sengkuni* akan disebut sebagai

Suman. Nama Sengkuni akan digunakan setelah nama Suman ditambah dengan nama Sengkuni. Penambahan nama itu terjadi dalam peristiwa Suman yang dihajar dan dibuat cacat permanen oleh Gandamana karena kejahatannya.

Kecuali dilahirkan dari benih perselingkuhan, roh Gandarwa Setibar menyatu dengan bayi yang baru saja dilahirkan Kesru, yakni Suman. Dengan demikian dari kisah kelahirannya, karakter Suman dibentuk melalui dua peristiwa penting, yaitu perselingkuhan dan penitisan golongan gandarwa yang bernama Setibar. Suman mewarisi karakter kedua orang tuanya yaitu sebagai manusia dan sebagai gandarwa. Warisan dari manusia (ibunya) tampak bahwa ia lahir sebagai manusia berparas tampan dan cerdas, sedangkan dari ayahnya ia mewarisi taring sebagai tanda bahwa di dalam dirinya tersembunyi kekuatan negative sebagaimana ayahnya yang adalah gandarwa. Nilai negatif itu juga tampak bahwa kelahiran Suman tidak dikehendaki Suwela. Hal itu ditandai dengan Suwela yang tidak bersedia memberi nama terhadap anak yang dilahirkan Kesru. Adapun yang memberi nama bayi itu adalah Dewi Kesru, ibunya, dengan nama Suman. Teks tidak menjelaskan alasan bayi itu diberi nama Suman.

2. Perkembangan Karakter

Seperti halnya manusia pada umumnya, Suman juga mengalami perkembangan karakter. Perkembangan karakter dapat dipahami sebagai mengarah pada yang positif maupun yang negatif. Namun demikian dalam *banjaran* ini tidak diceritakan masa kanak-kanak maupun masa remaja Suman. Setelah peristiwa kelahiran, cerita meloncat pada Sengkuni yang telah tumbuh sebagai pemuda.

Setelah kelahirannya, karakter Suman mulai tampak pada peristiwa penghadangan Gandara atas kemenangan Padhu dalam sayembara Kunthi. Tujuan Gandara menghadang Pandhu adalah untuk merebut Kunthi dari tangan Pandhu. Dalam peristiwa itu Gandara gagal merebut Kunthi, bahkan ia gugur oleh Pandu. Mengetahui kakaknya gugur, Suman *bela pati*, tetapi ia tidak mampu mengalahkan Pandhu, bahkan bersama Gendari ia menjadi boyongan atau tahanan

Pandhu. Oleh Pandu keduanya dibawa menuju Astina. Pada peristiwa ditaklukkannya Suman terdapat narasi yang mengatakan bahwa sesungguhnya Suman tidak sungguh-sungguh membela Gandara. Suman justru merasa senang Gandara gugur sebab kedudukan Plasa Jenar akan jatuh pada kekuasaan Suman. Diceritakan pula dalam *pagedhongan* bahwa Suman selalu berusaha mencapai tujuannya dengan menghalalkan segala cara (adegan IV). Pada adegan IV ini karakter Suman baru tampak dalam rupa rencana-rencananya yang jahat. Realisasi kejahatannya mulai tampak nyata pada kisah *Pamuksa* yang menceritakan hancurnya hubungan Astina dengan Priggondani yang diakhiri dengan kematian raja dari kedua kerajaan tersebut, yaitu Tremboko dan Pandhu. Adapun kejahatan-kejahatan Suman dalam kisah *Pamuksa* adalah sebagai berikut.

- a. Suman berusaha mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan Pandhu. Alasan yang diajukan Suman bahwa Dhestarastra merupakan anak laki-laki pertama sehingga lebih berhak mewarisi istana jika dibandingkan dengan Pandhu.
- b. Suman memfitnah Tremboko dengan jalan merubah isi undangan Tremboko kepada Pandhu. Akibat perbuatan Suman tersebut kedua raja besar itu bermusuhan, saling membenci, dan saling membunuh akhirnya keduanya mati *sampyuh*.
- c. Suman berusaha memperdaya Gandamana dengan tujuan memperoleh kedudukan yang diidam-idamkan.
- d. Membuat laporan palsu demi keselamatan diri.
- e. Mendapat nama baru, yaitu Sengkuni.

Kejahatan-kejahatan Suman di atas akan diuraikan satu demi satu sehingga tampak jelas bagaimana sang dalang membangun karakter tokoh Suman. Berbagai kejahatan Suman di atas diuraikan sebagai berikut.

- a. Mempengaruhi Dhestarastra.

Berikut adalah kutipan dialog Suman dengan Dhestarastra. Dalam dialog ini tampak bagaimana Suman berusaha mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan raja Pandhu.

Suman : *Kakang Dipati*

(Kanda Adipati)

Dhestarastra : *Apa Suman*

(Ya, Suman)

Suman : *Kula nuwun sewu kula bade munjuk atur, namung yen wonen susuping atur kula nyuwun gunging samudra pangaksami, kakang.*

(Mohon seribu maaf, saya akan berbicara, tetapi jika ada kesalahan kata-kata, saya minta dimaafkan, Kakanda).

Dhestarastra : *Ya.*

(Ya).

Suman : *Nuwun sewu. Paduka menika putranipun Sang Wiyasa nanging ingkang sepuh piyambak. Mesthinipun ingkang nglenggahi pura nagari Ngastina menika paduka Kakang Adi Pati, mboten kok lajeng Prabu Pandhu, awit sinuwun Prabu Pandhu samenika menika namung rayi paduka. Prenataning kraton saking kina makina sampun nyebataken bilih, menawi sudarma sampun lereh keprabon putra pambayun ingkang mijil kakung ingkang ngrenggani pura, anging kenging menapa kakang dipati menika, nuwun sewu, lamun dipun tingali kadi dene kawon yoni kalian Prabu Pandu.*

(Mohon maaf. Paduka ini adalah putera sulung Sang Wiyasa. Mestinya yang menguasai Negara Astina adalah Kakanda Adipati, bukan kemudian Prabu Pandhu, sebab paduka Prabu Pandhu hanya adik Paduka. Undang-undang kerajaan sejak zaman dahulu telah menyebutkan bahwa jika ayahnya telah meletakkan jabatan sebagai raja maka anak tertua laki-laki yang berhak menguasai kerajaan, tetapi mengapa Kakanda Adipati ini, maaf, jika dilihat kelihatannya kalah perbawa dengan Prabu Pandhu).

Dhestarastra : *Gunemanmu ko apik men. Ora susah mbok baleni ucapmu, wis cetha. Aku iki ora apa-apa nanging kena apa sing meri ko malah lambemu, heh. Isih tiba beja kemayangan dening wong kang nandhang wuta ora weruh gumelaring kahanan ini isih*

ngeban adipati ana ing Nggajahoya, isih sinuyudan dening sagung para kawula, apa ora jejeng kuwi sawijining kanugrahan gedhe lan kawibawan ingkang minolya.

(Omonganmu kok bagus sekali. Tidak usah kau ulangi ucapanmu, sudah jelas. Bagiku hal itu tidak menjadi masalah, tetapi mengapa justru yang merasa iri kok malah mulutmu, hah. Masih untung orang seperti aku yang buta tidak dapat melihat dunia ini menjabat sebagai adipati Nggajahoya, masih dihormati rakyat, apakah hal ini bukan merupakan merupakan anugerah besar dan kewibawaan yang muliya.

Suman : *Kakang, putra paduka menika mboten satunggal kalih. Putra sata kurawa menika cacahipun satus. Mangka lare semanten kathahipun menika paduka pasrahaken dateng kawula supados kula nggulawenthah. Lajeg kados pundi mbenjang dewanipun mbejang wanci sepuhipun lan mbenjang, menapa badhe dumigi kamulyaning sata kurawa jer paduka naming nuwun sepuh naming lenggah piangka adipati. Benten menawi kakang adipati menika lenggah ngasta bawah nyakrawati ngasta baudendaning kurawa mengku negari ngastina sawetahipun . . .*

(Kakanda, putera paduka tidak hanya satu atau dua. Putera Kurawa itu jumlahnya ada seratus. Pada hal semua anak tersebut diserahkan kepada hamba, supaya saya bombing. Lalu bagaimana kelak jika sudah dewasa, dan apakah mereka akan bahagia karena kelak Paduka sudah tua dan hanya berkedudukan sebagai adipati. Lain jika Kakang Adipati menjadi penguasa menguasai harta kekayaan Ngastina sepenuhnya)

Kutipan di atas memberi gambaran karakter Suman yang mencoba mempengaruhi Dhestarastra supaya merebut kekuasaan atas Pandhu. Adapun yang menjadi dasar Suman mempengaruhi Dhestarastra untuk merebut kekuasaan adalah:

1. Menurut tradisi yang sudah berlaku bahwa putera laki-laki yang lebih tua yang berhak menggantikan kedudukan orang tuanya sebagai raja. Dalam hal ini Dhestarastra merupakan putera pertama laki-laki raja Wiyasa, bahkan ia merupakan putera sulung, sedangkan Pandhu merupakan putera kedua.
2. Suman menghendaki kebahagiaan putera Kurawa.

3. Suman mempengaruhi Dhestarastra supaya berkuasa atas seluruh negeri demi masa depan Kurawa.
4. Secara tersembunyi Suman menghendaki supaya putera Dhestarastralah yang kelak menguasai Hastina.

b. Memfitnah Tremboko.

Inti lakon *Pamuksa* adalah permusuhan dan petempuran antara seorang murid melawan seseorang yang dianggap gurunya. Murid yang dimaksud adalah Tremboko, seorang raja dari kerajaan Pringgondani. Adapun yang dimaksud dengan gurunya adalah Pandhu Dewanata raja negeri Astina. Bagi Tremboko, Pandhu merupakan guru yang istimewa (Adegan IV Pringgondani). Permusuhan itu terjadi karena ulah Suman yang berusaha mengadu domba. Politik adu domba itu ia lakukan dalam rangka membalas dendam terhadap Pandhu yang dianggap telah menyia-nyiakan Gendari. Pada mulanya Gendari berharap menjadi isteri Pandhu, tetapi pada akhirnya Gendari menjadi isteri Dhestarastra yang buta. Adapun cara atau langkah yang ditempuh Suman untuk mengadu domba keduanya adalah sebagai berikut.

Pada suatu ketika Tremboko mengutus salah seorang puteranya yang bernama Harimba untuk menyampaikan undangan *bojana andrawina* kepada Pandu. Ketika sampai di halaman istana Astina, Arimba bertemu dengan Suman. Oleh Suman dikatakan bahwa Arimba tidak dapat menghadap raja Pandhu karena ia datang bukan pada hari *pasowanan* (penghadapan). Oleh karena keadaan memaksa maka undangan dititipkan Suman. Arimba percaya kepada Suman karena ia merupakan salah seorang pembesar kerajaan Astina. Selanjutnya diceritakan bahwa surat undangan dibuka dan isinya diganti oleh Suman. Surat undangan itu sesungguhnya berisi undangan *bojana andrawina* yang kemudian oleh Suman diganti dengan tantangan (Lihat adegan V dan VI).

Pandhu tidak yakin dengan isi surat tantangan itu, tetapi Suman berusaha mempengaruhi Pandhu supaya menyerang Tremboko. Suman berusaha mengingatkan bahwa sejak masa lampau, tepatnya jaman Harimba Sara hubungan Astina dengan Pringgondani sudah tidak harmonis (Adegan VII: 3).

c. Memperdaya Gandamana

Diceritakan bahwa Pandhu mengutus Gandamana untuk menyelidiki kebenaran isi undangan dengan cara datang ke Pringgondani (Adegan VII: 4). Dengan alasan keselamatan Gandamana, Suman memohon supaya diijinkan untuk *ngawat-awati* atau *memanuki* (mengikuti dari jarak jauh). Kepergian Suman diikuti oleh Kurawa dengan agenda tersembunyi, yaitu mencelakakan Gandamana (Adegan VII: 6-8).

Suman dan Kurawa tiba di wilayah Pringgondani lebih dahulu dari pada Gandamana. Setelah sampai di Pringgondani, Suman dan Kurawa membuat ranjau berupa lobang besar dan dalam. Ranjau itu dipersiapkan untuk mencelakakan Gandamana. Setelah selesai membuat ranjau, Suman dan Kurawa secara diam-diam, mendadak dan cepat menyerang prajurit Pringgondani. Kelakuan Suman dan Kurawa yang menyerang Pringgondani secara tiba-tiba itu mengejutkan prajurit Pringgondani. Hal serupa juga dirasakan Gandamana yang tidak mengetahui bahwa secara diam-diam Suman mengadakan penyerangan atas Pringgondani. Pada kesempatan itu Gandamana berusaha mundur menghindari pertempuran, tetapi ia terperangkap dalam ranjau yang telah dipersiapkan Suman. Begitu Gandamana terperosok kedalam lobang besar dan dalam, orang-orang Kurawa menimbunnya dengan berbagai bebatuan dan tanah sampai Gandamana diperkirakan terbunuh (Adegan IX: 1-9). Peristiwa yang dialami Gandamana ini jika disusun dalam satu lakon dikenal dengan lakon *Gandamana Luweng*.

d. Membuat Laporan Palsu

Suman berhasil memperdaya Gandamana dengan mengubur hidup-hidup di dalam sebuah lobang. Setelah berhasil mencelakakan Gandamana, Suman kembali ke istana Astina dan membuat laporan palsu. Ia melaporkan bahwa Gandamana gugur di medan laga karena dikeroyok prajurit Pringgondani kemudian dimasukkan kedalam lobang besar. Pandhu mempecayai laporan palsu Suman. Selanjutnya diceritakan bahwa Gendari mempengaruhi Pandhu supaya melantik Suman menjadi perdana menteri menggantikan Gandamana. Singkat

cerita Suman dilantik sebagai perdana menteri dengan nama baru Sengkuni (Adegan XI: 1-2.) Setelah dilantik Suman mendapat tugas kembali ke Pringgondani (Adegan XI: 3). Dalam perjalanan menuju Pringgondani ia berjumpa dengan Gandamana. Di hadapan Gandamana ia mengakui bahwa dirinya memang berniat mencelakakan Gandamana dengan tujuan menyingkirkan Gandamana dari panggung politik. Dengan cara demikian Suman dapat meraih kedudukan sebagai perdana menteri. Suman mengaku bangga dapat mengusir Gandamana dari Astina. Oleh karena kelakuan Suman yang demikian itu sehingga Gandamana tega menganiaya Suman sampai cacat permanen. Wajah Suman yang tampan berubah menjadi rusak sehingga wajahnya sudah tidak dikenal lagi. Badannya juga rusak karena pukulan-pukulan, bahkan suaranya pun rusak karena mulutnya luka parah (Adegan XI :5-9).

Setelah puas menganiaya, Gandamana melempar tubuh Suman dan jatuh di depan Pandhu, Dhestarastra, dan Gendari. Mereka bertiga tidak mengenali wajah Suman. di hadapan Pandhu, Dhestarastra, dan Gendari, Suman berbohong lagi. Ia mengatakan bahwa melihat dengan mata sendiri bahwa Gandamana tertangkap dan dimasukkan ke dalam lobang, kemudian dikubur hidup-hidup. Ia juga mengatakan bahwa Gandamana telah berkiyanat dengan cara bergabung dengan Pringgondani. Dalam perjumpaannya dengan Gandamana, Suman melihat bahwa peri laku Gandamana sama dengan orang gila yang sedang mengamuk. Ia mencemaskan Yama Widura jika bertemu dengan Gandamana (Adegan XI : 10-11).

Dhestarastra, Pandhu, dan Gendari mempercayai laporan Suman, mereka mengawatirkan keselamatan Yama Widura seperti yang dikatakan Suman. Pada saat itu tiba-tiba Gandamana tiba di istana. Ia sujud di hadapan Pandhu dan mengakui bahwa telah berbuat salah. Ia merasa salah setelah menghukum Suman, karena yang berhak mengadili hanya raja. Oleh karena kesalahannya itu dengan penuh kesadaran ia meletakkan jabatan sebagai perdana menteri dan mohon diri untuk kembali ke Pancala (Adegan XI : 11-15). Selanjutnya diceritakan secara singkat dalam narasi (*pagedhongan*) bahwa Tremboko dan pandhu mati secara bersamaan (*sampyuh*).

Dengan kematian Pandhu menjadikan Sengkuni semakin semangat untuk membinasakan Pandhawa. Ia merencanakan membinasakan Pandhawa melalui pembakaran rumah lak yang dikenal dengan *Bale Sigala-gala*. Dikisahkan Kunhi dan Pandhawa diundang pesta syukur di hutan Waranawata. Di tempat itu telah disediakan rumah penginapan untuk Pandhawa dan Kunthi. Bangunan penginapan itu dibuat dengan bahan yang mudah terbakar oleh seorang ahli bangunan bernama Purocana.

Diceritakan bahwa pesta telah larut maka Pandhawa dan Kurawa masuk ke rumah penginapan masing-masing. Pada saat Pandhawa tidur, Purocana atas perintah Sengkuni membakar rumah penginapan Pandhawa. Berkat pertolongan musang putih Pandhawa dan Kunthi selamat dari amukan api. Sengkuni memperkirakan Pandhawa dan Kunthi mati terbakar. Untuk menghilangkan jejak, ia membunuh Purocana beserta anak dan isterinya. Dursasana diperintahkan supaya membunuh semua anak Purocana. Sebelum membunuh isteri Purocana, Dursasana diperintahkan supaya memperkosanya terlebih dahulu.

Kejahatan Sengkuni terus berkembang ketika ia menjebak Pandhawa terseret pada permainan dadu. Dengan liciknya Sengkuni menghabiskan semua harta Pandhawa sehingga Pandhawa kehilangan negara Amarta atau Indraprasta dan hidup mengembara di hutan selama 12 tahun ditambah satu tahun penyamaran.

3. Kematian Suman

Berdasarkan pengalaman peneliti dalam menonton pertunjukan kisah kematian Sengkuni atau Suman yang dilakukan oleh beberapa dalang ternyata dijumpai berbagai perbedaan sebagai tanda kreatifitas masing-masing dalang. Sebagai contoh Ki Joko Santoso pada peringatan Hari Wayang Dunia tanggal 7 sampai dengan 8 Nopember 2016 mengadakan pagelaran wayang purwa selama 48 jam dengan lakon *Bharatayuda*. Pada bagaian menjelang akhir dari lakon tersebut dikisahkan mengenai kematian Sengkuni. Sengkuni adalah seorang perdana menteri yang sakti *ora tedhas tapak paluning pandhe sisaning gurinda*, yang artinya kebal terhadap berbagai senjata tajam, termasuk terhadap kuku

Pancanaka Bhima. Bhima yang terkenal kuat dan sakti itu hampir putus asa karena kesaktian Sengkuni yang luar biasa. Dalam situasi yang hampir putus asa itu Petruk datang dan memberi tahu bahwa Bhima bahwa letak kelemahan Sengkuni ada pada anusya. Berkat nasihat Petruk, Bhima menangkap Sengkuni kemudian tubuhnya dijungkirkan sehingga dengan mudah Bhima menusukkan kuku Pancanaka kedalam anusya. Sengkuni menjerit keras ketika anusya ditusuk dengan kuku. Setelah anusya sobek, Sengkuni kehilangan kesadarannya sampai pada akhirnya ia mati.

Dalam kisah itu melalui tokoh Bhima, Ki Joko Santoso memperlakukan Sengkuni secara wajar tanpa ada penyiksaan yang berlebihan. Dalam wawancaranya dengan Ki Joko Santoso ia mengatakan bahwa ia memperlakukan Sengkuni dengan cara wajar, tidak seperti dalang pada umumnya yang memperlakukan Sengkuni dengan kejam. Menurut pengakuannya ia merasa tidak tega (*mboten mentala, mboten tega*) menyiksa Sengkuni secara berlebihan. Meskipun Sengkuni merupakan tokoh fiktif dalam rupa boneka wayang tetapi baginya dalam imajinasinya ia adalah manusia yang layak diperlakukan dengan penuh manusiawi. Kewajaran kematian Sengkuni ditandai dengan luka pada anusya yang menyebabkan kematiannya. Ia mati bukan karena disiksa secara keji, tetapi karena setelah rahasia kekuatannya terkuak dan mendapatkan serangan maka pada bagian yang lemah itulah yang menyebabkan kematiannya.

Ki Julung Gandhik Eko Asmoro dari Banyumas pada Hari Wayang Dunia 7 – 8 Nopember 2016 yang diselenggarakan di ISI Surakarta menyajikan lakon *Sengkuni Gugur*. Dalam pertunjukannya itu dikisahkan bahwa Sengkuni muncul sebagai orang tua yang kebal terhadap berbagai senjata tajam. Bhima kebingungan menghadapi Sengkuni yang kebal terhadap senjata tajam dan pukulan. Pukulaan Bhima tidak berarti apa pun bagi Sengkuni. Sengkuni terus mendesak sehingga Bhima merasa *kamigilanen*. Oleh karena merasa tidak mampu mengalahkan Sengkuni, maka Bhima meninggalkan gelanggang perang. Berkat perjumpaannya dengan Kresna ia tahu bahwa kelemahan Sengkuni ada pada anusya. Bhima pun kembali ke medan laga berhadapan dengan Sengkuni. Ketika Bhima mengatakan

bahwa telah mengetahui letak kelemahan Sengkuni, Sengkuni berusaha melarikan diri dari gelanggang perang. Bhima mengejar lebih cepat sehingga Sengkuni berhasil ditangkap. Tubuh Sengkuni dijungkirkan kemudian secara berulang-ulang Bhima menusukkan kuku saktinya pada anus Sengkuni. Setelah Sengkuni tak berdaya, Bhima melepas kedua belah tangan Sengkuni kemudian kedua tangan itu dilemparkan tinggi-tinggi. Setelah kedua tangannya dipisahkan dari tubuh, Sengkuni mati.

Mantep Sudarsono dalam *Banjaran Sengkuni* (2016) menceritakan bahwa segala upaya untuk mengalahkan Sengkuni menunjukkan ketidak berhasilannya. Pukulan, tendangan, bahkan Kuku Pancanaka tidak mampu menembus kulit Sengkuni. Pada saat hampir putus asa, Kresna mengingatkan bahwa kelemahan Sengkuni ada pada anusya. Setelah diingatkan akan titik kelemahannya, Bhima kembali menghadapi Sengkuni. Dengan cepat Sengkuni ditangkap, kemudian tubuhnya dibalik sehingga dengan mudah Bhima menusukkan kukunya pada anus Sengkuni. Sengkuni meraung kesakitan, kemudian mati. Bhima tidak hanya menusuk anus Sengkuni, tetapi juga menguliti tubuhnya sehingga dapat diibaratkan bagaikan pisang yang dikupas.

Sekitar tahun tujuh puluhan, ketika penulis masih duduk di bangku SMP beberapa kali mendengarkan kisah gugurnya Sengkuni dengan dalang Ki Timbul Hadiprayitno melalui kaset audio. Diceritakan bahwa berkat pertolongan Semar, Bhima berhasil membunuh Sengkuni dengan cara menusukkan kukunya pada anus Sengkuni. Dalam situasi yang tidak berdaya itu tubuh Sengkuni dicabik-cabik. Kedua tangannya dipisahkan dari tubuh, begitu pula dengan kedua kakinya. Mulutnya pun sobek karena disobek dengan kuku. Dalam hal ini kematian Sengkuni mirip dengan kematian Dursasana yang juga mati dicabik-cabik Bhima. Peneliti juga menjumpai banyak cerita tentang kematian Suman atau Sengkuni, tetapi tidak akan disinggung dalam penelitian ini.

Kisah kematian Sengkuni dalam *Banjaran Sengkuni* (2006) mempunyai karakteristik yang agak berbeda. Pada *banjaran* ini sang dalang menumpahkan

penghayatannya akan tradisi yang masih berlaku sampai saat ini, yakningundhuh *wohing pakarti*, memetik buah perbuatan yang berlaku pada segala jaman. *Ngundhuh wohing pakarti* dalam *banjaran* dituangkan dalam bentuk yang terindera, yaitu melalui proses atau cara sang maut datang menjemputnya.

Peristiwa kematian sering menimbulkan dugaan-dugaan mengenai perilaku masa lalu orang yang meninggal. Demikian pula dengan kisah kematian Sengkuni yang sarat gambaran dugaan-dugaan bagaimana perilaku masa lalu Sengkuni. Semua perbuatan Suman sejak awal sampai akhir tidak dapat lepas dari sejarah masa lalunya yang kelam. Sejarah yang kelam itu dapat ditilik dari hubungan kedua orang tuanya yang tidak harmonis sehingga menyebabkan perselingkuhan. Perselingkuhan yang dilakukan Dewi Kesru pun merupakan perselingkuhan yang cukup menarik dicermati sebab ia berselingkuh dengan seorang gandarwa. Bagi orang Jawa, gandarwa merupakan makhluk yang penuh dengan nafsu keduniaan yang tampak baik secara fisik maupun perilaku. Adapun kisah kematian Sengkuni atau Suman dalam *Banjaran Sengkuni* (2006) diceritakan sebagai berikut.

Sengkuni memasuki pertempuran setelah mendapat perintah Dhestarastra. Masuknya Sengkuni sebagai panglima perang dengan didampingi Gojaksa dan Surabasah. Gojaksa dan Surabasah berhasil dibunuh Bima. Dua orang pendamping Sengkuni tersebut disebut sebagai saudara muda dari Plasajenar. Dengan demikian Gojaksa dan Surabasah bukan mati untuk Astina, tetapi demi Sengkuni. Setelah kedua saudaranya terbunuh Sengkuni muncul dan dihadapi Yama Widura. Usaha Yama Widura mengalahkan Sengkuni gagal karena Sengkuni tampil sebagai manusia super yang tidak dapat dikalahkan. Ia tahan terhadap berbagai pukulan baik senjata tumpul maupun senjata tajam. Dalam pertempuran itu Sengkuni berhasil melukai Yama Widura dengan senjata Yama Widura sendiri.

Bhima merasa wajib membela Yama Widura, pamannya. Tidak lama kemudian Bhima berhadapan dengan Sengkuni. Di hadapan Bhima, Sengkuni

menunjukkan kesaktiannya yang luar biasa, bahkan ia membuat Bhima lari meninggalkan gelanggang perang setelah frustrasi tidak mampu melukai Sengkuni. Pada saat yang tepat ia bertemu dengan Kresna dan diberi tahu letak rahasia kelemahan Sengkuni, yaitu pada anusya. Setelah mengetahui kelemahan lawan, Bhima segera kembali ke medan laga, dan berhasil menangkap Sengkuni. Tubuh sengkuni dijungkirkan kemudian menusukkan kukunya pada anus Sengkuni. Dengan menjerit Sengkuni menahan sakit. Dengan dilukai anusya maka kekuatan Sengkuni sirna sehingga ia meraung-raung menahan rasa sakit.

Penderitaan Sengkuni tidak berhenti ketika anusya terluka. Setelah kehilangan daya tahannya Sengkuni mengalami penderitaan yang lebih dahsyat antara lain:

1. Bhima menjepit tubuhnya kemudian menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tubuh.
2. Bhima menarik kakinya sampai lepas dari tubuh.
3. Petruk dan Bagong menarik salah satu lengannya sampai lepas dari tempatnya.
4. Bhima melanjutkan melepas kaki yang lainnya sehingga Sengkuni kehilangan kedua kakinya.
5. Penderitaan terakhir yang dialami Sengkuni dan menghantar kepergian nyawanya adalah ketika kepalanya ditarik sampai lepas dari tubuhnya. Banjaran diakhiri dengan jeritan kematian Sengkuni.

D. Matrik *Sanggit* sesuai dengan Urutan Cerita

Teks Terdahulu	Sanggit
<i>Kelahiran Sengkuni</i>	<i>Sanggit Kelahiran Sengkuni</i>
Menurut <i>Ensiklopedi Wayang Indonesia</i> (1999), bahwa:	1. Sengkuni merupakan anak hasil perselingkuhan Kesru (istsri Suwela) dengan Gandarwa Setibar.
1. Sengkuni merupakan anak kandung Suwela dengan Kesru.	2. Sengkuni lair sebagai anak yang tampan, tetapi dengan gigi bertaring.
2. Sengkuni lahir sebagai anak yang tampan.	3. Oleh Kesru diberi nama Suman.
3. Oleh ayahnya diberi nama Suman.	4. Kelahirannya diiringi hujan darah dan longlongan ribuan srigala.

<p>4. Lahir secara wajar</p> <p>Menurut <i>Banjaran Sengkuni</i>/tokohpewayanganjawa.blogspot.co.id/274/07 bahwa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sengkuni anak Suwala dan Kesru. 2. Ketika lahir roh Dwapara yang jahat megembara dan masuk menyatu dengan bayi Suman. 3. Dwapara adalah seorang dewa yang karena berperilaku tidak baik harus mengalami hidup di dunia. 	
<p><i>Kisah Sayembara Kunthi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sengkuni gagal mengikuti sayembara Kunthi, karena tidak mampu mengalahkan Pandhu. 2. Bersama Gendari menjadi tahanan Pandhu. 3. Sengkuni menaruh dendam terhadap Pandhu karena kekalahannya melawan Pandhu, dan Gendari diperisteri Dhestarastra yang buta. 	<p><i>Sanggit Sayembara Kunthi</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bersama Gandara dan Gendari merampas Kunthi dari tangan pandhu, tetapi gagal. 2. Bersama Gendari menjadi tahanan Pandhu. 3. Sengkuni menaruh dendam terhadap Pandhu karena Gendari diperisteri Dhestarastra.
<p><i>Pamuksa</i> dalang Ki Nartosabdo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketegangan hubungan politik antara Tremboko dengan Pandhu sengaja diciptakan Tremboko. 2. Tremboko merasa bosan hidup terlalu lama hidup. Ia tidak ingin mati masuk surga raksasa, tetapi ingin masuk surga manusia. 3. Tremboko yakin benar bahwa Pandhu (gurunya)-lah yang bisa menghantar ke surga, sebab Pandhu mempunyai ajaran <i>Sastra Jendra Hayungrat Pagruwating Diyu</i>. 4. Tremboko mengirim surat tantangan kepada Tremboko. 5. Pandhu melayani tantangan Tremboko sehingga terjadi perang besar antara 	<p><i>Sanggit Pamuksa</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketegangan terjadi antara Tremboo dengan Pandhu karena politik adu domba yang dilakukan Suman. 2. Suman memfitnah Tremboko dengan cara merubah isi undangan <i>bojana andrawin</i> menjadi berisi tantangan Tremboko terhadap Pandhu. 3. Tujuan politik adu domba itu adalah kematian Pandhu. Dengan kematian Pandhu maka kesempatan untuk menguasai Astina semakin terbuka lebar. 4. Usaha Suman semakin tampak akan memperoleh hasil setelah ia memfitnah Gandamana yang telah berpihak pada musuh, yaitu kepada

<p>Pandhu melawan Tremboko.</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pandhu mengutus Gandamana untuk menyelesaikan ketegangan politik antara Astina dengan Pringgondani. 7. Perselisihan dan pertempuran Gandamana dengan prajurit Astina terjadi. 8. Demi perdamaian, Gandamana meninggalkan arena perang, tetapi terperosok dalam ranjau buatan Sengkuni. Gandamana didimbuni dengan bebatuan dan tanah oleh Sengkuni sehingga diperkirakan mati. 9. Gandamana memperoleh pertolongan dari Landhak Seta sehingga ia bisa kembali ke Astina. 10. Suman dihajar Gandamana sampai cacat permanen. Sejak saat itu Suman lebih dikenal sebagai Sengkuni. 11. Gandamana merasa bersalah terhadap Pandhu sehingga ia meletakkan jabatan sebagai Maha Pati. 12. Pertempuran antara Pandhu melawan Tremboko berakhir setelah Tremboko roboh tak berdaya. Beberapa lama kemudian ketika Pandhu bermaksud mengakhiri hidup Tremboko, kaki Pandhu menyampar keris Kalanadhah milik Tremboko. 13. Pandhu mengalami luka parah karena Kalanadhah yang berakibat kematian Pandhu. 14. Selanjutnya diceritakan Bhima mengetahui bahwa Pandhu masuk neraka bersama Madrim. 15. Berkat usaha Bhima dan Pandhawa serta para bidadari, Pandhu dan Madrim diangkat ke surga. 	<p>Tremboko. Ia juga memberitakan bahwa Gandamana telah gugur dalam medan laga terperosok ke dalam ranjau lobang besar dan dalam (<i>luweng</i>).</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Gandamana selamat dari <i>luweng</i> berkat pertolongan Garangan Seta, kemudian kembali ke Astina. Di Astina ia berhasil menyiksa dan merusak tubuh Suman sebagai balas dendam sampai Suman menanggung cacat permanen. 6. Karena merasa bersalah Gandamana meletakkan jabatan sebagai maha patih dan diganti Suman dengan nama baru Sengkuni. 7. Pertempuran antara Pandhu melawan Tremboko tidak dapat dihindarkan dengan hasil kematian keduanya. Pertempuran tersebut tidak dipergelarkan, tetapi hanya disampaikan dalam narasi (<i>pagedhongan</i>)
<p><i>Bale Sigala-gala</i> menurut <i>Ensiklopedi</i></p>	<p><i>Sanggit Bale Sigala-gala</i></p>

<p><i>Wayang Indonesia</i> jilid 5, 1999: 1531-1532.</p>	
<p><i>Bale Sigala-gala</i> menceritakan Kurawa yang membinasakan Pandhawa. Diceritakan bahwa Pandhawa dan Kunthi terpengaruh bujukan Kurawa untuk menginap di sebuah penginapan yang dibangun Kurawa di hutan Waranawata di Bale Sigala-gala. Bangunan tersebut sengaja dibuat dari bahan yang mudah terbakar. Ketika mereka sedang tidur, Purocana suruhan Kurawa membakar balai. Pada saat kritis itu Pandhawa menyelamatkan diri dengan mengikuti seekor binatang garangan berwarna putih (garangan seta). Berkat pertolongan garangan, Pandhawa dan Kunthi selamat dari kobaran api. Perjalanan Pandhawa mengikuti garangan atau musang putih tersebut sampai di kahyangan Saptapratala. Di kahyangan itu Bhima bertemu dan menikah dengan Dewi Nagagini anak Hyang Antaboga.</p>	<p><i>Bale Sigala-gala</i> diceritakan secara ringkas. Adapun cerita ringkas yang dimaksud adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan merasa bangga Sengkuni menceritakan keberhasilannya membinasakan Pandhu sebagai penghalang garda depan dalam usaha menyerahkan tahta Astina kepada Duryudana. 2. Sengkuni merencanakan menyingkirkan penghalang utama untuk memiliki Astina Pura, yaitu Pandhawa. 3. Suman menyampaikan gagasannya untuk menyingkirkan Pandhawa untuk selama-lamanya kepada Gendari, adiknya. 4. Pandhawa diundang supaya datang ke hutan Waranawata untuk mengikuti pesta syukur karena sebagian negara akan diserahkan Pandhawa. 5. Pandhawa memenuhi undangan Kurawa hadir pada pesta syukur. Pada malam harinya ketika Pandhawa beristirahat tidur malam tempat penginapannya dibakar oleh Purocana suruhan Sengkuni'. 6. Setelah berhasil membakar tempat penginapan Pandhawa, Purocana dibunuh Sengkuni. 7. Sengkuni menyuruh Dursasana supaya membunuh anak-anak Purocana. 8. Sengkuni menyuruh Dursasana supaya membunuh isteri Purocana. Sebelum dibunuh supaya diperkosa terlebih dahulu. 9. Pandhawa selamat berkat pertolongan seekor landhak putih. Keselamatan Pandhawa tidak diketahui Kurawa. 10. Duryudana, Sengkuni dan para pendukungnya merasa senang mendengar berita bahwa Pandhawa dan Kunthi beserta saudaranya telah

	gugur terbakar.
<i>Babat Wanamarta</i> menurut Ensilopedi Wayang Indonesia jilid 5, 1999 : 1532	<i>Sanggit Babat Wanamarta</i>
<p>Dhestarastra menyesal dan merasa bersalah telah melantik Kurpati menjadi putera mahota Astina. Sebagai tanda bersalah dan sesalnya Dhestarastra menghadiahkan Wanamarta kepada Pandhawa supaya ditebang dan didirikan kerajaan. Berkat kegigihannya Pandhawa berhasil menebang hutan. Ketika itu Arimbi jatuh cinta pada Bhima yang sedang menebang hutan. Berkat pertolongan Kunthi, Arimbi yang yaksi itu berubah menjadi seorang perempuan cantik, kemudian menikah dengan Bhima setelah Bhima berhasil membunuh Arimba penguasa Pringgondani.</p> <p>Diceritakan pula bahwa Puntadewa bertemu dengan Jin Yudhisthira. Jin Yudhisthira menyatu dengan Puntadewa kemudian membangun kerajaan yang indah dan megah yang tak terlukiskan.</p>	<p>Tidak banyak yang diceritakan dalam <i>Babat Wanamarta</i>. Adapun cerita singkatnya adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berkat informasi dari Bhisma, Dhestarastra mengetahui bahwa Pandhawa selamat dari pembakaran rumah penginapan dalam peristiwa <i>Bale Sigala-gala</i>. 2. Sebagai tanda penyesalan akan peristiwa itu Dhestarastra menghadiahkan Wanamarta kepada Pandhawa. 3. Selanjutnya diceritakan dalam bentuk narasi (pagedhongan) bahwa pada masa pembabatan hutan tersebut Bhima menaklukkan Hidimba dan memperisteri Hidimbi saudara Hidimba. Juga diceritakan mengenai perjumpaan Puntadewa dengan Jin Yudhisthira. Jin Yudhisthira <i>manunggal</i> dengan Puntadewa yang mengakibatkan hutan yang semula gelap berubah menjadi terang seketika. Bersamaan dengan terang muncul negara baru yang kemudian dikenal dengan Ngamarta.
<i>Pandhawa Dhadhu</i>	<i>Sanggit Pandhawa Dhadhu</i>
<p>Lakon ini menceritakan betapa jahatnya Sengkuni yang mempengaruhi Kurawa untuk menantang berjudi dengan taruhan yang sangat mahal.</p> <p>Setelah memiliki Negara Amarta yang megah, Pandhawa bermaksud mengadakan upacara <i>Sesaji Rajasuya</i> sebagai ucapan syukur atas kemamuran Negara Amarta. Atas sara Sengkuni, Duryudana mengundang Pandhawa untuk berpesta di Astina. Pada pesta itu juga digelar permainan judi. Kubu Pandhawa diwakili Puntadewa sedang</p>	<p>Pada lakon <i>Pendhawa Dhadhu</i> disajikan secara singkat. Hal ini dilakukan karena kecuali keterbatasan waktu juga karena peran Sengkuni yang paling menonjol adalah pada permainan Dhadhu. Setelah permainan dhadhu selesai cerita didominasi oleh Dursasana dan Duryudana.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Duryudana merasa iri atas lahirnya kerajaan Indraprasta yang begitu indah. 2. Duryudana heran mengetahui bahwa Pandhawa dapat mendirikan Negara di

<p>Kurawa diwakili Sengkuni.</p> <p>Pada mulanya oleh Sengkuni sengaja dimenangkan Pandhawa, tetapi semakin lama semakin besar taruhannya yang selalu dimenangkan Kurawa. Dalam situasi mabuk karena pengaruh minuman keras, Puntadewa mempertaruhkan keempat saudaranya, negara, serta Drupadi, isterinya. Oleh karena sudah tidak mempunyai apa pun maka sesuai dengan perjanjian Pandhawa harus hidup di hutan selama 12 tahun ditambah 1 tahun masa penyamaran tanpa diketahui Kurawa.</p> <p>Pada permainan dadu itu Drupadi dipermalkan oleh Dursasana. Karena kekalahan manin judi maka Drupadi menjadi budak Kurawa yang dapat diperlakukan semau tuannya. Drupadi dijambak, ditarik, bahkan nyaris hamper ditelanjangi. Berkat pertolongan Kresna dalam rupa Wisnu, Drupadi selamat dari penelanjangan Dursasana. Karena kelakuan Dursasana itu Drupadi bersumpah bahwa ia tidak akan keramas sebelum keramas dengan darah Dursasana. Ia juga diperlakukan tidak senonoh oleh Duryudana, sehingga Bhimabersumpah akan meremukkan kaki Duryudana. Bhima juga bersumpah akan mencopot kedua tangan Dursasana dan akan minum darahnya.</p>	<p>huan yang terkenal <i>wingit</i> itu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Duryudana teringat ketika ia terperosok ke dalam kolam ketika ia tidak bisa membedakan antara lantai dengan kolam. 4. Sengkuni menjanjikan Duryudana memiliki Indraprasta jika Duryudana bersedia menantang Yudhisthira untuk berjudi. 5. Undangan judi dilayangkan ke Amarta. Yudhisthira menerima tantangan judi. 6. Kresna menasihati supaya menolak tantangan judi, tetapi Pandhawa kekeh pada pendirian untuk memenuhi tantangan berjudi. 7. Perminn judi berlangsung dengan kekalahan Pandhawa. Sebagai konsekuensinya Pandhawa harus meninggalkan Amarta dan hidup mengembara selama 12 tahun ditambah 1 tahun hidup dalam penyamaran. 8. Ketika hendak meninggalkan istana, Dursasana menarik paksa kain Drupadi sehingga hamper saja telanjang. Berkat pertolongan Kresana, Drupadi bebas dari perbuatan hina Dursasana yang bermaksud menelanjangi Drupadi.
<p>Kematian Sengkuni</p>	<p><i>Sanggit Kematian Sengkuni</i></p>
<p>Kematian Sengkuni pada umumnya dimulai dengan kisah gugurnya Salya yang heroic. Setelah Salya gugur, Sengkuni diangkat sebagai panglima perang oleh Duryudana. Adapun kisah kematian Sengkuni pada umumna adalah sebagai berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sengkuni maju sebagai melawan Pandhawa didampingi Anti Sura dan Surabash. Keduanya mati oleh Bhima. 2. Bhima berhasil menghajar Sengkuni dengan berbagai pukulan dan 	<ol style="list-style-type: none"> 10. Dalam narasi (<i>pagedhongan</i>) diceritakan secara singkat mengenai pengembaraan Pandhawa dan Drupadi di hutan selama 12 tahu. Dikisahkan pula satu tahun masa penyamaran di Wiratha serta gagalnya Kresna sebagai duta perdamaian dari kubu Pandhawa. Perang Baratayuda pun terjadi, telah banyak prajurit yang telah gugur dari kedua belah kubu. 11. Dhestarastra bertanya kepada Sengkuni mengenai kebenaran berita tentang Dursasana dari adik-adiknya

<p>tendangan, tetapi kewalahan menghadapi Sengkuni yang kebal terhadap berbagai senjata tajam.</p> <p>3. Bhima menanyakan hal kesaktian Sengkuni kepada Kresna sebagai penasihatnya.</p> <p>4. Kresna mengingatkan Bhima tentang peristiwa <i>lenga tala</i>.</p> <p>5. Kresna menunjukkan letak kelemahan Sengkuni, yaitu pada bagian anusya. Anus Sengkuni dianggap lemah karena pada bagian itulah yang tidak mendapatkan olesan <i>lenga tala</i>. Sesungguhnya ada dua bagian yang tidak terkena <i>lenga tala</i>, yaitu anua atau dubur dan bagian mulut.</p> <p>6. Bhima kembali menghadapi amukan Sengkuni. Sengkuni ditangkap, kemudian bedannya dijungkirkan sehingga dengan mudah Bhima menusukkan kukunya ke anus Sengkuni.</p> <p>7. Sengkuni menjerit kesakitan karena anusya ditusuk Bhima dengan kuku Pancanaka.</p> <p>8. Setelah Sengkuni tak berdaya, Bhima menyiksanya sebagai balasan atas semua perlakuan Sengkuni terhadap Pandhawa bahkan juga terhadap Kunthi.</p> <p>9. Setelah anus ditusuk dengan Pancanaka, mulutnya disobek dan tubuhnya dikuliti bagaikan pisang yang terpukas kulitnya. Kulit Sengkuni dipersembahkan kepada Kunthi sebagai pemenuhan sumpah Kunthi yang akan mengenakan kulit Sengkuni sebagai pelindung sebagian auratnya. Kedua tangan dan kaki Sengkuni dipisahkan dari tubuhnya, begitu pula dengan kepalanya. Dengan terpisahnya kepala dari tubuhnya maka matilah Sengkuni.</p>	<p>yang telah gugur di medan laga.</p> <p>12. Sengkuni membenarkan bahwa Dursasana dan adik-adiknya telah gugur.</p> <p>13. Dengan nada marah Dhestarastra menugaskan Sengkuni supaya terjun ke medan tempur.</p> <p>14. Sengkuni turun ke arena perang dengan didampingi Antisura dan Surabahas.</p> <p>15. Antisura dan Surabahas berhasil dibunuh Bhima.</p> <p>16. Sengkuni berhadapan dengan Bhima. Pada pertempuran itu usaha Bhima untuk membunuh Sengkuni, karena Sengkuni kebal terhadap berbagai senjata tajam, termasuk kuku sakti Pancanaka.</p> <p>17. Bhima <i>kamigilanen</i>, kemudian meminta saran punakawan Semar.</p> <p>18. Semar mengingatkan Bhima dengan peristiwa <i>Lenga Tala</i>.</p> <p>19. Pada peristiwa itu ada satu bagian yang tidak terkena <i>lenga tala</i>, yaitu anus Sengkuni. Oleh karena itu di tempat itulah letak kelemahan Sengkuni.</p> <p>20. Dengan penuh semangat Bhima kembali ke medan tempur. Sengkuni ditangkap kemudian tubuhnya dibalik.</p> <p>21. Dengan mudah Bhima menusukkan kuku Pancanakanya ke anus Sengkuni. Sengkuni menjerit kesakitan ketika kuku sakti itu menembus anusya.</p> <p>22. Dengan penuh napsu Bhima menyiksa Sengkuni. Mulutnya disobek, kedua tangan dan kedua kakinya dipisahkan dari tubuh, kemudian pada akhirnya ia memisahkan kepala dengan tubuhnya. Setelah kepalanya terpisah dari tubuh itulah Sengkuni gugur.</p> <p>23. Pendhawa dan Kresna menyaksikan segala sesuatu yang dilakukan Bhima terhadap Sengkuni.</p> <p><i>Tancep Kayon</i></p>
---	---



BAB VI. KESIMPULAN

Menurut kesaksian beberapa seniman bahwa dalam tradisi pedalangan belum diungkapkan metode khusus mengenai proses penciptaan. Baik B Subono, Purbo Asmoro, Suratno, dan Suwondo mengakui bahwa penciptaan pada umumnya berpangkal pada teks-teks yang sudah ada sebelumnya. Berdasarkan teks yang sudah ada itulah para pelaku seni kemudian mengolah kembali dengan segala kreatifitasnya sehingga melahirkan lakon baru. Hal itu terjadi karena cerita pewayangan Mahabarata dan Ramayana masih terikat oleh *pakem* yang tidak dapat diubah semau nyasendiri.

Banjaran Sengkuni dibangun berdasarkan teks-teks lakon yang sudah ada sebelumnya. Teks-teks yang dimaksud bisa berupa lakon yang utuh, balungan lakon, atau pun ungkapan-ungkapan serta formula-formula yang dibutuhkan dalam proses penciptaan. Menurut kesaksian beberapa seniman mengatakan bahwa kelahiran Sengkuni bukan merupakan satu lakon utuh, karena menurut kesaksian mereka belum pernah ada seorang dalang pun yang secara khusus menyajikan lakon tersebut. Berbeda dengan *Pamuksa*, dan *Bale Sigala-gala*, *Pandhawa Dhadhu* yang merupakan cerita utuh yang dapat dilacak sumbernya.

Karakter Sengkuni seperti halnya tokoh-tokoh cerita wayang lainnya merupakan tokoh yang sudah jadi, artinya bahwa karakter Sengkuni telah melekat pada masyarakat Indonesia. Adapun karakter yang telah jadi tersebut bahwa Sengkuni secara 'kebudayaan' telah difonis sebagai tokoh antagonis. Namun demikian pada setiap penciptaan karakter tokoh diolah kembali sehingga melahirkan karakter yang kuat. Misalnya, dalam *Bale Sigala-gala*, Sengkuni telah membakar penginapan Pandhawa, ia membunuh Purocana orang suruhannya yang merancang dan membakar penginapan Pandhawa.

Peristiwa ini memperlihatkan betapa kejam dan liciknya Sengkuni. Kekejaman Sengkuni diperkuat dengan menyuruh Dursana membunuh anak-anak Purocana. Kekejaman Sengkuni dilengkapi dengan menyuruh Dursana supaya terlebih dahulu memperkosa isteri Purocana sebelum membunuhnya. Proses pengolahan terhadap lakon-lakon yang sudah ada dan membangun kembali karakter tokoh dalam tradisi pedalang disebut *sanggiti*, yaitu *sanggit lakon* atau *sanggit carita* dan *sanggit tokoh*.



DAFTAR GAMBAR

<http://www.google.co.id/search?q=SENGKUNI&source=Inms&tbm=isch&sa=x&sa=X&ved=0ahUKEwj-lvT4mcTWAhUIQo8KHc68>

Bimasedangberusahamenusuk anus Sengkunidengan kukuPancanaka





DAFTAR PUSTAKA

- Atar Semi. 1990. *Metode Penelitian Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Atmazaki. 1990/ *Ilmu Sastra, Teori dan Terapan*. Padang: Angkasa Raya.
- Gericke, J.F.C. dan Roorda T. 1901. *Javaanch-Nederlansch Handwoordenboek*. Amsterdam: Johannes Muller.
- Lord, Albert B. 1976. *The Singer of Tales*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mardiarsito, L. 1978. *Kamus Jawa Kuna (Kawi) – Indonesia*. Flores: Ende.
- Mardjono, 2015 *Sanggit Catur Nartosabdo & Manteb Sudharsono dalam Lakon Kresno Duta*. Surakarta: ISI Press Surakarta.
- Mursal Esten. 1982. *Kesusastraan, Pengantar Teori & Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Nurgiyantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sena Wangi. 1999. *Ensiklopedi Wayang Indonesia* Jilid 5. Jakarta: Sena Wangi
- Sindhunata, 1984. *Anak Bajang Menggiring Angin*. Jakarta: Gramedia.
- Sri Mulyono. 1979. *Wayang dan Karakter Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Subono, Blasius, 1996. *Garap Pakeliran*. dalam CEMPALA , Juli, edisi Gathotkaca. Jakarta: Studio.
- , 2013. Kreatifitas Naskah Wayang Orang Lakon Kadharmaning Kunthi, dalam LAKON Vol. X N0. 2, Desember 2013. ISI Surakarta.
- , 2013. *Proses Penciptaan Karya Seni: Refleksi Dunia Batinku* dalam Pidato Ilmiah Dies Natalis ISI Surakarta ke 49 Senin 15 Juli 2013.
- Sudaryanto dan Pranowo. 2001. *Kamus Pepak Basa Jawa*. Yogyakarta: Badan Pekerja Konggres Bahasa Jawa.
- Sugeng Nugroho, 2012. *Lakon Banjaran: Tabir dan Likulikunya Wayang Kulit Purwo Gaya Surakarta*. Surakarta: ISI Press.
- Suwardi Endraswara, 2017. *Antropologi Wayang: Simbolisme, Mistisisme, dan Realisme Hidup*. Yogyakarta: Morfalingua.
- Suwito Sarjono, 2013. *Musnahnya Sengkuni*. Yogyakarta: DIVA Press
- Wityamartana, Kuntara, 1985. “Transformasi Wiracarita Mahabarata Dalam Pewayangan Jawa: Tinjauan Khusus Baratayuda TradisiYogyakarta”

dalam *Citra Pahlawan Dalam Kebudayaan Jawa*. Soedarsono dkk (ed). Yogyakarta: Javanologi.

Video diambil dari Youtube

<http://sriwisnu02.blogspot.com> Ki Joko Santoso, Pegelaan Wayang Kulit Purwa 38 jam pada peringatan Hari Wayang Dunia 7-8 Nopember 2016 di ISI Surakarta dengan lakon Baratayuda.

<http://sriwisnuo2.blogspot.com> Ki Julung Gandhik Eko Asmoro, Pagelaran Wayang Kulit Purwa lakon *Sengkuni Gugur* pada Peringatan Hari Wayang Dunia 7-8 Nopember 2016 di ISI Surakarta.

Ki Mantep Sudarsono, Pagelaran Wayang Kulit lakon *Banjaran Sengkuni* 9 Desember 2016 pertunjukan di halaman RRI Jalan Merdeka Barat 4 – 5 Jakarta.

Kaset Audio

Ki Narto Sabdo. 1983. *Pamuksa*. Klaten: Kusuma (kaset audio).

Narasumber

Joko Santoso, 58 tahun, Mojosongo-Surakarta; profesi dalang professional.

B. Subono, 63 tahun, Ngoresan-Surakarta; profesi dosen pedalangan, seniman dalang, dan komposer nusik karawitan Jawa.

Dr. Suratno, S.Kar.MMus. 63 tahun, Kartasura-Surakarta; seorang dosen pedalangan ISI Surakarta, pelaku seni, pengamat seni, dan intelektual seni.

Suwondo, S.Kar.,MHum, 60 tahun, Palur-Surakarta; seorang dosen seni pedalangan ISI Surakarta, pelaku seni, dan pemerhati seni.

Internet:

Banjaransengkuni ; http://www.kompasnia.com/mahardhikasy/kisah-hidup-patih-sengkuni_552b39336ea834371e552d48

